REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO VII Nº 70 - 395 PTAS

Nintendo Acción

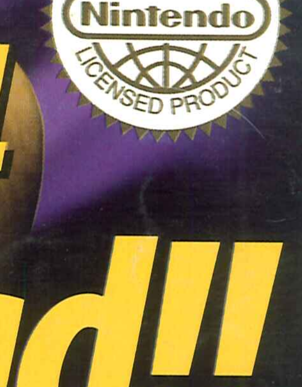
PRIMERAS PANTALLAS DE MISSION: IMPOSSIBLE EN CASTELLANO

MÁS MARCHA PARA DESPUÉS DEL VERANO
F-1 World Grand Prix
Off Road Challenge
Tonic Trouble
All Star Baseball '99
1080º Snowboarding
Bomberman Hero

REPORTAJE ESPECIAL
ZELDA 64
QUEST
OGRE BATTLE 3
SHADOWGATE
Así serán los RPG más alucinantes de la historia

Descubre la nueva cara del monstruo de la lucha

Mortal Kombat 4 ¡¡Temblad!!



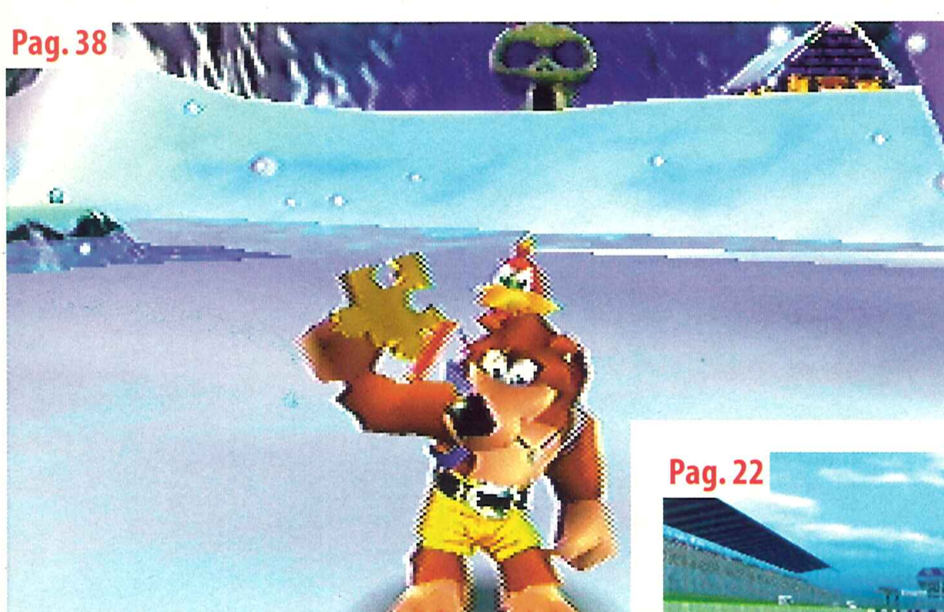
HOBBY PRESS
8 426239 010023 00070

Trucos para MK4, Banjo-Kazooie, Goemon, Forsaken, Cruis'n World

Sumario Nº70 Septiembre

Nintendo START Acción

Pag. 38





Pag. 58

Pag. 22





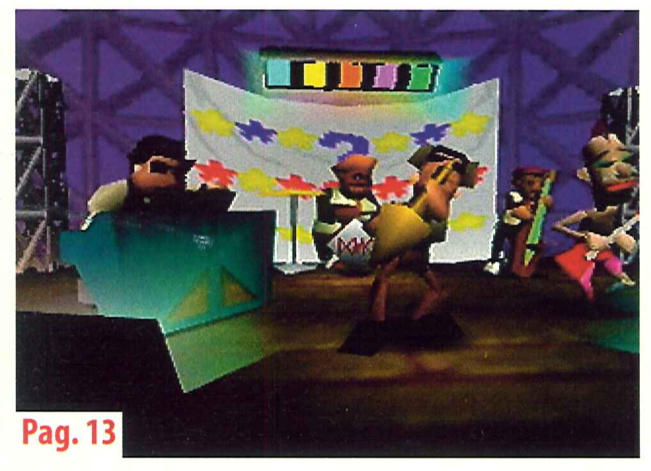
Pag. 22

Novedades + reportajes

Aquí tienes diez páginas cargaditas de información sobre «Banjo-Kazooie», más otras seis paginazas de «Mortal Kombat 4», que es el tema de portada y, para cambiar de asunto, otras nueve páginas con todo lo que necesitas saber sobre los RPG que vienen.

Anticipación

Pasado el verano se acerca la cita con las grandes "vedettes" de Nintendo 64. Aquí puedes ver algunas: F-1, 1080, Chopper Attack, Bomberman Hero, Rayman 2...



Pag. 13

Pag. 22





Pag. 14



Pag. 52

Director Editorial Domingo Gómez
Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Colaboradores Rubén J. Navarro, Roberto Lorente, David García

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General Karsten Otto
Subdirectores generales Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director de distribución Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial Mamen Perera
Coordinación de Publicidad Mónica Marín

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Fotografía Pablo Abollado

Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones Cristina del Río, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel. 91 654 81 99 Fax. 91 654 86 92
Pedidos y Suscripciones Tel. 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución HOBBY PRESS, S.A. Tel. 91 654 81 99
Transporte BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**





Cómo puntuamos

- **0-50:** Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
- **50-60:** Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
- **60-70:** Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
- **70-80:** Bueno. No te defraudará.
- **80-90:** Superior. Muy recomendable.
- **90-95:** Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
- **95-99:** Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
- **100:** ¿No existe el juego perfecto?






Compatible con
RUMBLE PAK

la imagen

La mayor atracción del **Parque**







Este verano, para vivir grandes sensaciones en el Parque de Atracciones de Madrid no hay que subirse a la montaña rusa ni entrar en el pasaje del terror. Lo más fuerte se llama **Cyber Ocio, y es un pabellón llenito de Nintendo 64 en las que podéis probar las últimas novedades,** incluidos algunos juegos como **«1080 Snowboarding» o «F-1 World Grand Prix»**. Estará abierto de 16h a 24h hasta el 30 de agosto, y hay **descuento especial de 800 pesetas** en la entrada para los socios del club Nintendo. ¡Ah! Y **concursos entre los días 19 y 26 de agosto,** con montones de premios.

¿qué dice este mes la prensa?

Todos alaban al dios **Banjo**

El feliz dúo que forman **Banjo y Kazooie está que lo tira.** Su juego es una pasada y como veis, en el mundo mundial no hay revista que se precie que no les haya dedicado su portada. Luego vienen los reportajes a tutiplén en el interior, que siempre coinciden en lo mismo: **es lo mejorcito que se ha visto desde que un tal Mario nos enseñó cómo tiene que ser un juego de plataformas.**



in

- ▲ -El (precioso) aspecto que muestran los gráficos de «Banjo-Kazooie».
- ▲ -La (reconfortante) noticia de que Nintendo regala una guía con todos los textos del juego de RARE en castellano.
- ▲ -El (lógico) éxito de la Game Boy Camera en nuestro país.
- ▲ -La (excelente) traducción de «Mission: Impossible» que nos ha regalado Infogrames.
- ▲ -La (brillante) línea de juegos deportivos en alta resolución que lleva Acclaim: «WWF Warzone», «All Star Baseball 99»...

out

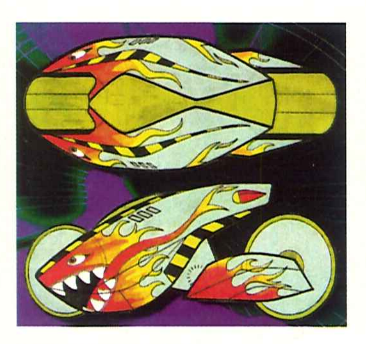
- ▼ -La (desconcertante) escasez de novedades para GB que sufrimos desde hace un par de meses.
- ▼ -La (desesperante) lentitud con la que se acerca la fecha de lanzamiento de «1080 Snowboarding».
- ▼ -El (exagerado) precio que mantienen algunos juegos de Nintendo 64 meses después de haber salido a la venta.
- ▼ -La (clamorosa) ausencia del fenómeno Pokémon en nuestro país.
- ▼ -La (inexplicable) tardanza de Acclaim en programar un juego de fútbol en alta resolución.

Ganadores del **concurso Extreme G 2**

Estas son las tres mejores motos de todas las que participaron en nuestro concurso «Extreme G 2». El diseño ganador del primer premio viaja a los cuarteles de Probe para participar en la competición a nivel europeo. Como sabéis, Acclaim elegirá el mejor diseño para incluirlo en el juego, así que con un poco de suerte podréis controlar la moto de Carolina.



PRIMER PREMIO
Carolina Temprado Battad



SEGUNDO PREMIO
José Carlos Acedo Amado



TERCER PREMIO
Bryan Temprado Battad

Bizak nos pone **en juego**

Estas "pocholadas" de la foto son dos de las **hand-held que la compañía Bizak acaba de poner a la venta,** y su presencia aquí se justifica porque tienen **a Mario y a Donkey como protagonistas.** La mecánica es la típica en estos juegos de bolsillo, y además tienen la ventaja de que se pueden usar de llavero.

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Wario Land II	=	5
2. V-Rally	=	3
3. Turok	=	9
4. Donkey Kong Land III	=	9
5. Pocket Bomberman	=	6
6. King of Fighters	=	5
7. Lucky Luke	=	7
8. Bust-A-Move 2	=	8
9. Pitufos 3	=	7
10. ISS	=	2

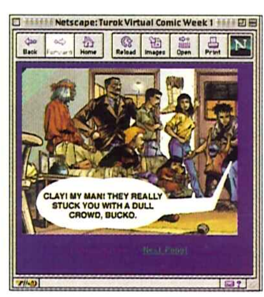
SUPER NINTENDO

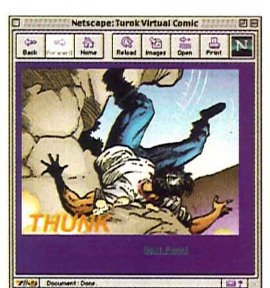
Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Lufia	=	5
2. FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	8
3. Terranigma	=	18
4. Donkey Kong Country 3	=	21
5. Lucky Luke	=	9
6. Tintín El Templo del Sol	=	21
7. Kirby´s Fun Pack	=	19
8. Street Fighter Alpha 2	=	21
9. Tetris Attack	=	23
10. Super Mario World 2	=	25

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1. Banjo-Kazooie	N	1
2. Super Mario 64	1	19
3. GoldenEye 007	2	11
4. Forsaken	3	3
5. Diddy Kong Racing	4	9
6. NBA Courtside	=	3
7. Yoshi´s Story	5	6
8. Mortal Kombat 4	N	1
9. Quake	7	5
10. Duke Nukem 64	8	8
11. Mario Kart 64	9	15
12. Fighter´s Destiny	10	7
13. ISS 64	11	15
14. Mystical Ninja Goemon	12	4
15. Lylat Wars	13	12
16. Wetrix	14	3
17. FIFA: Rumbo al Mundial 98	15	8
18. GT 64	=	3
19. WWF Warzone	N	1
20. Snowboard Kids	16	6

Culebrón **Turok** en Internet





El web de Acclaim en la red de redes (www.aklm.com) esconde un verdadero culebrón con Joshua Fireseed de protagonista. Resulta que tienen un cómic virtual de Turok que se puede leer en pantalla, aunque el proceso es un poco costoso, porque hay que bajarse las viñetas una a una. Si tenéis paciencia, ya sabéis dónde está.

«F-Zero X» se anuncia en Japón

Los televidentes japoneses deben estar deseando que en los programas digan aquello de "nos vamos a publicidad", porque entonces es cuando pueden disfrutar de este **anuncio de «F-Zero X». Lo emiten coincidiendo con el lanzamiento del juego** allí (hace nada que salió), y pese a estar destinado a la TV japonesa, el spot se rodó en Los Angeles. En él aparecen actores reales caracterizados como los pilotos del juego.







¡Buen golpe, **Junior!**

Esto es batear, y lo demás son tonterías. Hasta la Luna que ha mandado la bola el bestia de **Ken Griffey** en esta doble de publicidad que publican las revistas americanas. Ya nos imaginamos a sus compañeros venga a hacer carreras allá abajo, en la Tierra. **Sentido del humor no les falta a estos chicos de Nintendo Sports.**

EL OJO CRÍTICO

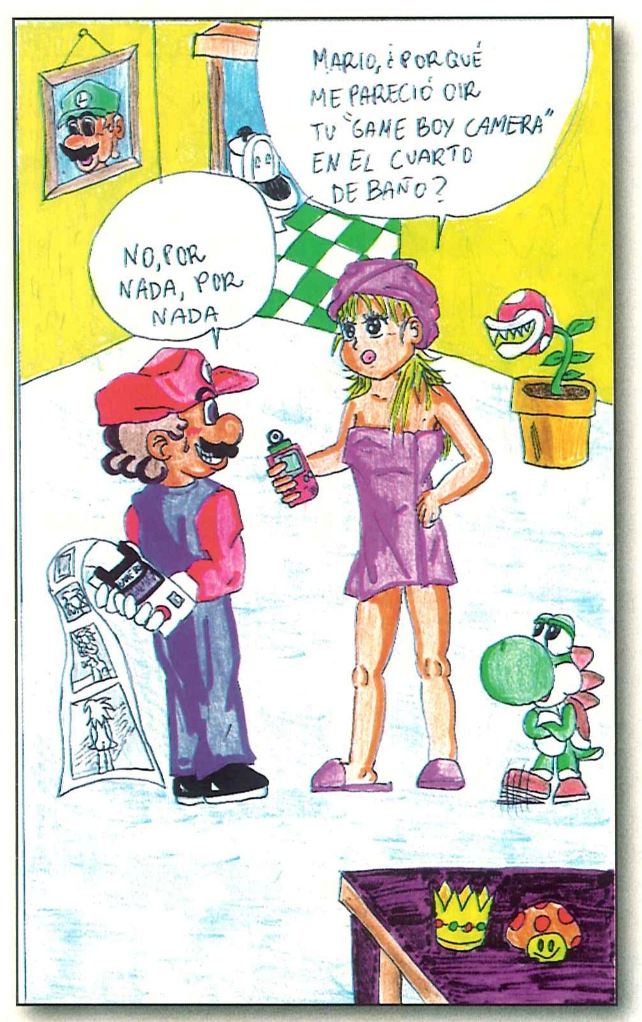
La excelente traducción que ha hecho Infogrames de su juego «Mission: Impossible», con doblaje de voces incluidas, ha dejado con los pantalones a la altura de los tobillos al resto de compañías que nos siguen trayendo sus juegos en perfecto inglés. ¿No era tan difícil conseguirlo? Que tomen nota de cómo se tienen que hacer las cosas.

Pokémon en la carretera





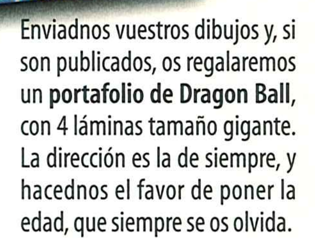
Vienen de arrasar las portátiles japonesas, y ahora se pasan a la Nintendo 64 con **«Pokémon Stadium».** Nintendo Japón, que es insaciable, quiere promocionarlos aún más, y por eso tiene a este **camión recorriéndose el país de punta a punta.** Por lo visto se trata de hacer una competición nacional para **ver quién es el fanático entre los fanáticos.**



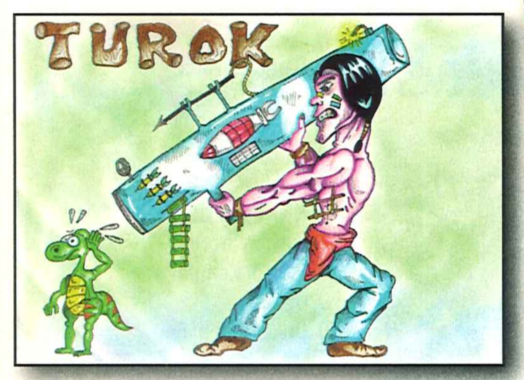
Jesús García Ferrer

(Alicante)

Vaya con Mario. Ahora nos explicamos por qué pone tanto empeño en rescatar a la Princesa. Luego se la lleva a casa y... sesión de fotos con la Game Boy Camera mientras se ducha. Aunque mucho nos tememos que ahora le va a caer una que ni en los mejores duelos contra Bowser...



En colaboración con **NORMA** Comics



Alberto Polo Zambrano
(Sevilla)

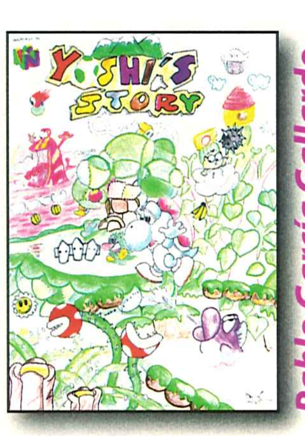
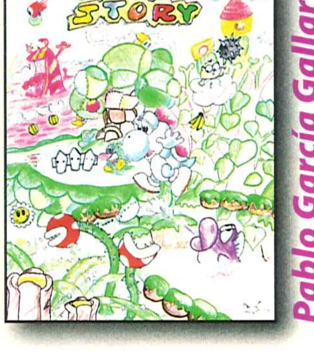
Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos un **portafolio de Dragon Ball**, con 4 láminas tamaño gigante. La dirección es la de siempre, y hacednos el favor de poner la edad, que siempre se os olvida.



Willy R. F.
(Madrid)

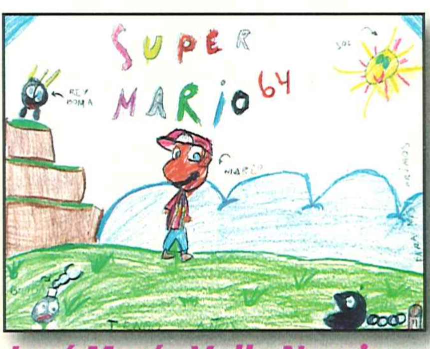


Lorena Sangorrín
(Cantabria)

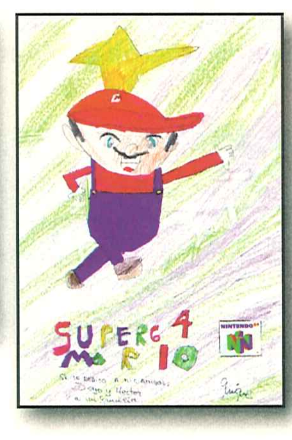



Pablo García Gallardo
(Huelva)

los más pequeños



José María Valle Narciso
5 años (Valencia)



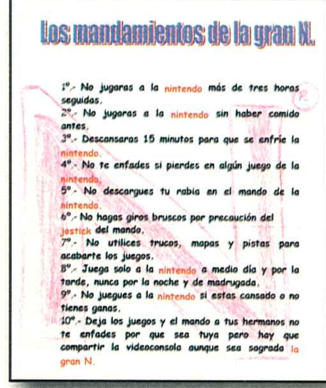
Enrique Sánchez Hernández
6 años
(Murcia)

Adriá Rodríguez Castelló
10 años
(Barcelona)



Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a **Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid.**

a veces llegan cartas...



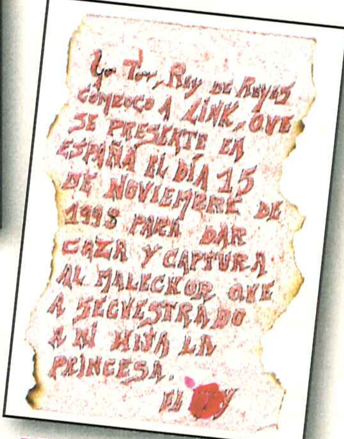
Los mandamientos de la gran N.

1º.- No jugaras a la nintendo más de tres horas seguidas.
2º.- No jugaras a la nintendo sin haber comido antes.
3º.- Descansaras 15 minutos para que se enfrie la nintendo.
4º.- No te enfades si pierdes en algún juego de la nintendo.
5º.- No descargues tu rabia en el mando de la nintendo.
6º.- No hagas giros bruscos por precaución del jostick del mando.
7º.- No utilices trucos, mapas y pistas para acabarte los juegos.
8º.- Juega solo a la nintendo a medio día y por la tarde, nunca por la noche y de madrugada.
9º.- No juegues a la nintendo si estas cansado o no tienes ganas.
10º.- Deja los juegos y el mando a tus hermanos no te enfades por que sea tuya pero hay que compartir la videoconsola aunque sea sagrada la gran N.

Como Dios manda
Salvador Expósito
(Madrid)

Nintendo Geographic
presenta:
ODISEA EN LA JUNGLA DE LOS MONEGROS CON LA GAME POCKET CAMERA... by JESÚS SERRANO JONES

Fotográficas
Jesús Serrano Cueto
(Zaragoza)



Yo Tor, Rey de Reyes
COMBOCO A LINK, QUE
SE PRESENTE EN
ESPAÑA EL DÍA 15
DE NOVIEMBRE DE
1998 PARA DAR
CAZA Y CAPTURA
AL MALECHOR QUE
A SECUESTRADO
A MI HIJA LA
PRINCESA.
EL REY

Medievales
José Lucas
(Tarragona)



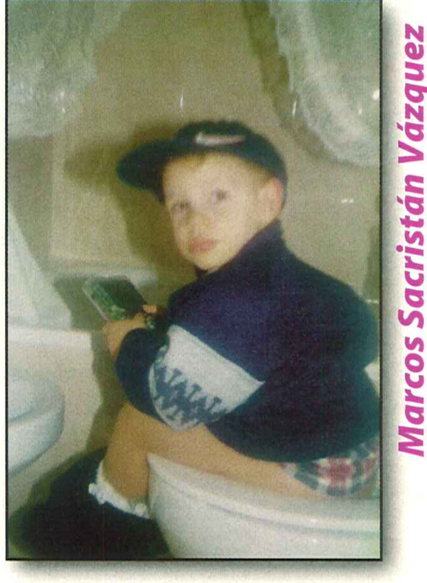
Só que soy un poco viciao, se que doy un poco la brasa, pero creo que soy lo suficientemente inteligente y responsable para que me deis ese relojito tan majo. Creo que para mí sería un trauma si me ignoraseis, incluso caería en una depresión así que venga no me hagais eso. Además no sabeis que las heridas de la niñez tardan años en sanar. ¿es que queries que me pase el resto de mis días con una cosa en mi cabeza: el porque no me habeis dado ese reloj?
Ya no rayo más:

Guzmán

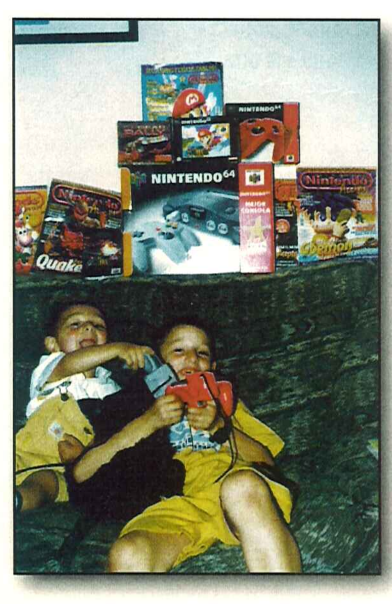
Traumáticas
Guzmán Ordoyo
(La Rioja)

y a veces hasta fotos

Jesús Jiménez y sus amigos
(Barcelona)



Marcos Sacristán Vázquez
(Madrid)



Hugo Pérez Varela
(Pontevedra)



José y Mila Morcillo Arencibia
(Córdoba)

El rincón del artista

GAME BOY camera

Ya tienes tu Game Boy Camara y tu Game Boy Printer. Enhorabuena. Qué tal ahora si te proponemos un juego, mejor, un desafío. Toma una foto con tu nuevo periférico, una foto divertida, original; retócala a tu gusto, imprímela y después envíanosla a la revista. Si nos mola, te la publicaremos aquí mismo y además te **regalaremos esta fenomenal funda para tu Game Boy Pocket.**



•Juega y gana esta funda para tu Game Boy



•Envíanos fotos divertidas y originales



Bienvenidos a mi reino, súbditos consoleros. Me quedan pocos minutos para pirármelas de vacaciones, así que no me hagáis esperar demasiado, que ya huelo las sardinas del chiringuito playero.

"Creo que todos estamos de acuerdo en que un puzzle con personajes de Disney no es lo que esperábamos de Capcom"

Salvar o vibrar, esa es la cuestión

El honor de abrir mi sección le corresponde a **Samuel Martín, de Baleares,** que duda si comprarse el Controller o el Rumble Pak. Te sugiero que te hagas primero con el Controller, porque hay muchos juegos que no tienen batería, o que preguntes por el Tremor Pak, un periférico con Rumble y Controller en la misma pieza.

En cuanto a la lista de juegos que me das, yo pondría a «Zelda» en lugar preferente. Si ya tienes «Mario 64» y quieres probar otro género, elige «Mission: Impossible» frente a «Banjo-Kazooie». «NBA Courtside» es la mejor opción si te decides por un juego de basket, mientras que yo esperaría a ver otros juegos de coches que van a salir pronto antes de comprar «GT 64».

Zelda, ¿cuándo y cómo?

Voy ahora con **Hugo Oliveira, un madrileño** que se interesa por la versión portátil de «Top Gear Rally». Lo que te puedo decir es que saldrá para la Game Boy Color, y que efectivamente parece que va a seguir los pasos del grandísimo «V-Rally GB».

A ver, otra. Salvo sorpresa, la fecha oficial de «Zelda» va a ser diciembre. El nombre completo del juego será «The Legend of Zelda: Ocarina of Time», ¿y tendrá voces en castellano? Pues no sé todavía, pero la Gran N debería tomar nota del fenomenal doblaje de Infogrames a su «Mission: Impossible».

Por último, creo que todos estamos de acuerdo en que un puzzle estilo Disney no es precisamente lo que esperábamos de Capcom para su debut en la N64. ¿Dónde está «Resident Evil 2»?

A vueltas con las intros

Gonzalo Sánchez, de Madrid también, se ha mosqueado por lo que dije hace un par de meses sobre las intros de los juegos de PlayStation. Lo primero es que yo hablé (y lo mantengo) sobre la mayoría de los juegos, así que no me vale que me pongas como ejemplo los nombres más conocidos. De «Yoshi´s Story» yo no dije que fuese un derroche de jugabilidad, pero sí afirmé (y lo mantengo también) que tiene una calidad gráfica superior a la que ofrecen los juegos de Sony. Y frente a la lista de éxitos venideros de PlayStation, yo te puedo dar ésta para N64 con títulos muy superiores : «Zelda», «Hybrid Heaven», «Turok 2», «Duke: Zero Hour», «Perfect Dark», «Fighting Force 64», «Shadowman» o «Rogue Squadron».



Autos de nueva generación

La siguiente carta me la envía **Jacobo Fernández desde Cantabria,** y me cuenta que quiere comprarse un juego de coches antes de fin de año. Yo te aconsejo que esperes a que llegue la nueva generación que viene. El más inmediato va a ser «F-1 World Grand Prix», de Nintendo y con una pinta muy prometedora, pero más adelante tendremos también «V-Rally 64», «Top Gear Overdrive» o «San Francisco Rush 2».



De la lista de juegos de Game Boy que me comentas («Turok», «Wario Land 2», «V-Rally», «Pocket Bomberman» y «DKL3»), yo me decidiría por los monos de RARE.

Me despido con varias respuestas en plan telegrama. ¿Un juego de lucha? «MK4» o «Fighter´s Destiny». ¿Otro de fútbol? «ISS´98». ¿Mejor «Bomberman Hero» que «Bomberman 64»? ¡Espero que sí! ¿Pantallas de «Goemon GB»? Aquí arriba tienes un par de ellas.

Fotos para todas las portátiles

Me despido en compañía de **David Sanz, otro madrileño** que tiene los dos primeros «DKL», y ahora no sabe si ir a por el tercero o decidirse por «V-Rally» o «Wario Land 2». «DKL3» es tan bueno como las dos primeras entregas, pero yo optaría por alguno de los otros para llevar algo de aire fresco a mi portátil.

Tu otra duda está bien planteada, porque alguien puede pensar que la GB Camera sólo funciona en la Game Boy Pocket y no en la normal. Nada de eso. Podéis hacer fotos con cualquier modelo, y además la Game Boy Printer viene con un cable que se puede conectar tanto a la una como a la otra.



La pregunta del mes

La carta que figura hoy en este apartado me la escribe **Julio Ródenas desde Murcia,** y en ella hace una serie de comentarios sobre ese concepto que se llama relación calidad/precio. Lo primero que le llama la atención a Julio es que juegos que ofrecen unas prestaciones tan bajas como «Mortal Kombat Trilogy» o «Robotron 64» cuesten más dinero que joyas como «Super Mario 64», «Banjo-Kazooie» o «GoldenEye» entre otros. Y mi amigo va todavía más lejos al preguntarse "¿cómo pueden sacar un juego tan malo como «Rampage» para Nintendo 64?". Lo primero es decir que juegos mediocres lamentablemente siempre han existido. Además, hay compañías que se preocupan más que otras por la calidad de sus productos, y eso también lo debéis tener muy en cuenta a la hora de comprar. Al final tú decides, y eso es lo que importa. Sellos como Nintendo, Acclaim o Konami, por ejemplo, son casi siempre una garantía de calidad. Y por lo que se refiere al precio, también a mí me parece increíble lo que cuestan algunos cartuchos, pero ahí entramos en el farragoso terreno de las licencias y los "impuestos" que deben pagar los "third parties". Mi consejo, como siempre, es que tratéis de probar el juego antes de comprároslo para que no acabéis decepcionados, y que por supuesto os fiéis de los comentarios que hacemos en la revista.



Aquí están los cartuchos que millones de japoneses esperan

Código RPG

Descubrimos todo sobre los nuevos juegos de Rol para Nintendo 64

Conoce las últimas noticias acerca de Legend of Zelda 64, Earthbound 64, Ogre Battle 3, Quest 64 y Shadowgate. Es la nueva generación de los juegos de Rol.

Earthbound 64

Con el DD no se juega...

- **Lanzamiento:** Primavera 1999 (Japón). Sin fecha para Europa
- **Compañía:** Nintendo
- **Desarrolladores:** APE/Nintendo
- **Memoria:** 256 megas

Earthbound 64» comparte ciertos aspectos con algunos juegos que veréis en este reportaje. Por ejemplo, que es la **continuación de un popular RPG de SNES** (que no tuvimos aquí), y también que **estaba previsto para 64DD** y se ha quedado con las ganas. Y éste además con sorna, porque **estaba destinado a ser el gran RPG quela Gran N necesitaba** para consagrar su DD. Iba a rentabilizar las características de la nueva máquina permitiendo que cada usuario personalizara su juego: que nuestras decisiones repercutieran sobre los acontecimientos futuros. Pero ahora que se ha confirmado su viaje al cartucho, la pregunta es: ¿dónde irá a parar todo esto? Pues nos tememos que **Nintendo tendrá que bajar sus pretensiones y acogerse a una fórmula de RPG tradicional,** eso sí, con una opción dispuesta a pegar el salto al DD en cualquier momento. Porque **ya se está trabajando en un disco de Earthbound,** para dar la oportunidad a los usuarios de revisitar el juego en nuevas zonas y con diferentes objetivos.

Se supone que los gráficos no van a notar el cambio. Esta colección de **polígonos 3D texturados seguirá llevándonos por increíbles mundos renderizados** durante más de **60 horas de jugabilidad**. El juego transcurrirá a lo largo de **10 años**, y nos trasladará a diversas localizaciones donde controlaremos a un protagonista diferente. En total habrá **10 personajes jugables** y cientos no jugables que también tendrán su importancia. En fin, nos espera un batiburrillo muy bien avenido, de gráficos excepcionales, aire fresco Ambipur, y fecha poco clara. Nintendo, como siempre, da la callada por respuesta.

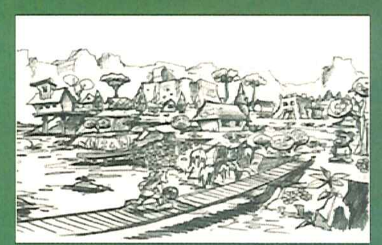
NUESTRA OPINIÓN

A FAVOR
- ***El apartado gráfico es excepcional,*** *y el look de personajes y escenarios os va a pillar por sorpresa.*
- *La* ***estructura del juego,*** *con capítulos que transcurren en mundos absolutamente diferentes.*
- *El* ***sentido del humor*** *y la capacidad para sorprender a la gente.*

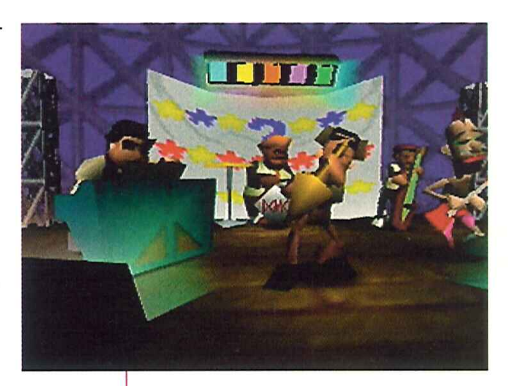
EN CONTRA
- *No está claro* ***qué ha podido perder el juego en el trasvase DD-cartucho.***
- ***El tiempo y el idioma juegan en contra,*** *como casi siempre.*
- *El* ***formato de juego parece un tanto lioso,*** *aunque eso es quizá aventurarse demasiado...*

¿Diseño para 64DD?

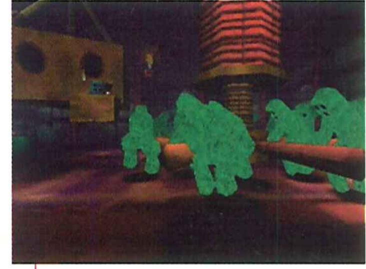




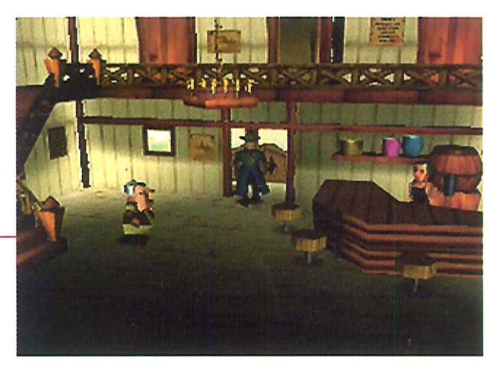
Estos bocetos han acompañado el desarrollo de Earthbound 64 en sus primeros pasos para DD. Pero, ¿cómo quedarán ahora?, ¿qué cambios incluirá el equipo de diseño toda vez que ya está confirmado su paso definitivo al cartucho?



El sentido del humor y la chispa han caracterizado esta saga desde la versión de Super. Ahora, en N64, parece que nos vamos a reír de lo lindo.



La armada Pig quiere esclavizar a la humanidad, y nosotros tenemos que luchar para evitarlo. A algunos llegaremos tarde...



La aventura estará dividida en diferentes capítulos, y parece que en cada uno viajaremos a una época de la Historia. En las últimas pantallas que hemos visto, toca el salvaje Oeste.

ÚLTIMA HORA DE SUPER MARIO RPG 2





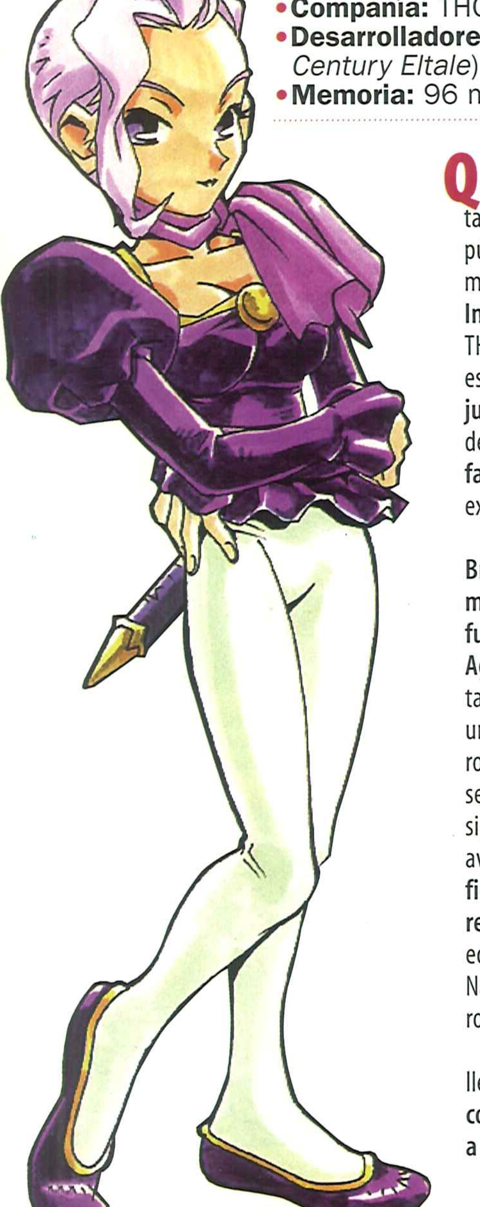


La segunda parte de «Super Mario RPG» está en desarrollo para N64 en el ***cuartel de HAL.*** *Aunque nada ha salido a relucir aún de la historia, sí sabemos que el look* ***simulará dos dimensiones en un entorno 3D,*** *y que el resultado será un gran cuadro animado en el que estarán todos los personajes de la saga Mario. Koopas incluidos.*

Quest 64

Rol para un primer contacto

- **Lanzamiento:** Noviembre en Europa (ya disponible en USA)
- **Compañía:** THQ
- **Desarrolladores:** Imagineer (Nombre original: *Holy Magic Century Eltale*)
- **Memoria:** 96 megas





Las ciudades de Celtland están llenas de tiendas y hoteles donde podremos conseguir objetos y además salvar la partida.



En nuestros paseos por el mundo de Quest, conoceremos a más de 100 personajes de todas las clases, razas y condiciones.

Quest 64» acaba de aterrizar en USA, y tanto la crítica especializada como el público lo están tratando aceptablemente. Se asegura que el juego de **Imagineer,** que sale bajo el sello de THQ y un nombre diferente al original, es el **primer RPG serio que se puede jugar en N64,** pero que parece ir más destinado a un **consumidor poco familiarizado con el Rol** que al experimentado usuario de RPG.

La historia sigue las andanzas de **Brian, un chaval que es capaz de manipular y alterar las cuatro fuerzas de la Naturaleza: Fuego, Agua, Aire y Tierra.** Esto que suena tan interesante se convierte luego en un vaivén de hechizos, mezclas poderosas y argucias de brujo que estamos seguros que os va a encantar. Pero sigamos. El mundo donde transcurre la aventura se llama **Celtland, una pacífica isla en la que conviven tres reinos diferentes** y hay un total equilibrio entre las fuerzas de la Naturaleza. Hasta que un día alguien robó el libro mágico y todo se torció...

Y ahí empieza un viaje que nos llevará a **recorrer siete ciudades, a conocer a más de 100 personajes y a buscar más de 200 items.**

La jugabilidad es una mezcla entre la **movilidad de Mario 64 y el sistema de ataques de un RPG formal.** Avanzamos por **escenarios 3D,** ricos en gráficos y colorido, y nuestra labor se centra en hablar con la gente, **localizar gemas que aumenten nuestros poderes y construir nuevos hechizos.** Frente a los monstruos, el método de combate combina **sistema por turnos y tiempo real,** lo que nos envuelve en una interesante batalla.

El diseño de los personajes, y del juego en general, es **muy japonés.** Los movimientos y animaciones de Brian son bastante naturales, y aunque a priori el idioma, porque llegará en inglés, tira un poco de espaldas, lo cierto es que muchas conversaciones parece que serán intrascendentes. Así que no hay mal que por bien no venga. En todo caso lo comprobaremos durante **este invierno, cuando «Quest 64» aterrice** por estos parajes.

NUESTRA OPINIÓN

A FAVOR

- ***Gráficos 3D, texturas coloristas*** *y un diseño muy japonés en personajes y escenarios.*
- *Aire fresco para el mundo RPG: hechizos, nuevos poderes,* ***la acción transcurre de día y de noche,*** *el sistema de ataques se controla con los botones C...*
- *La música es sorprendente.* ***La ambientación recuerda a la de los RPG de Square*** *para la Super.*

EN CONTRA

- *La crítica lo acusa de ser un* ***RPG muy "tierno",*** *sólo apto para jugadores noveles.*
- *Aunque la* ***lista de hechizos puede ser larguísima, parece que no utilizaremos muchos,*** *y lo mismo para los diálogos.*
- *Lo de casi siempre: que* ***no esté en español.***

SE DICE, SE COMENTA QUE...

•***Crave Entertainment*** *ha cancelado su proyecto RPG para N64. Hace más o menos seis meses, la compañía americana dejó caer el nombre de* ***Project Kairo*** *como más que posible nuevo juego para* ***¡64DD!*** *Y programadores con experiencia había: parte del staff de Square USA. A la vista de que el DD está más muerto que vivo, Crave ha decidido* ***no seguir adelante con su jueguecito.***

•***El lanzamiento de Pokémon Stadium*** *va a suponer una revolución de ventas de Nintendo 64 en Japón. Como sabréis, será* ***compatible con la Game Boy, a través del GB Pack, y por supuesto con Nintendo 64.*** *Sólo necesitaréis dos cartuchos: uno para la portátil y otro para la grande, y después, nada, a intercambiar datos. El juego aterrizará en* ***plena fiebre Pocket Monsters,*** *con lo que no habrá nadie que se resista. Este verano, a la venta en Japón.*

•***Namco está dispuesta a re-poner en marcha su versión 64 bits de «Tales of Phantasia»,*** *su poderoso RPG para Super Nintendo (48 megas, casi nada). La Gran N ansía disponer de buenos RPG para su máquina, y como sabréis Namco ya dispone de una licencia para desarrollar. Su primer juego fue un cartucho de béisbol que ha sentado bien entre la población japonesa.*

•***Nintendo ha convertido a 64 bits su «Legend of the Fisher King»*** *diseñado para Super Nintendo. Una de esas rarezas que les gustan a los japoneses, con protagonismo especial para la caña de pescar, el tamaño de las capturas y una bonita historia detrás.*



Los diálogos serán importantes en el juego (aunque nos olemos que estarán en inglés). Cuando nos encontremos a un viejo amigo, éste nos dará información muy útil.



La media gráfica de los escenarios es bastante elevada. Os sorprenderán sobre todo su variedad y colorido.



El sistema de combate es una mezcla entre los ataques por turnos y la batalla en tiempo real. Aparece un campo de fuerza alrededor de Brian que define turnos y la distancia de ataque.

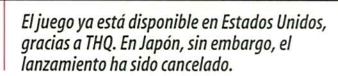
El nivel de detalle de algunas habitaciones es muy superior al de otros juegos de este estilo, como por ejemplo Goemon.



Nuestra lista de hechizos es bastante pobre al principio. A medida que ganemos combates, cogeremos experiencia y llenaremos la cesta.



«Quest 64» no es un RPG sofisticado. Tiene un aire muy fresco, una gran ambientación y un original sistema de lucha, pero no es Final Fantasy ni Zelda.



El juego ya está disponible en Estados Unidos, gracias a THQ. En Japón, sin embargo, el lanzamiento ha sido cancelado.

NUEVA INFORMACIÓN DE HYBRID HEAVEN



Hemos sabido nuevas cosas sobre esta interesante **mezcla de aventura, acción 3D y RPG que diseña Konami.** Por ejemplo, **ya se va perfilando la historia:** adoptamos el papel de un tipo llamado John Slader, que es enviado a rescatar al presidente de los USA, secuestrado por los alienígenas. También, **cómo se estructura el sistema de combate:** cuando vas a luchar con alguien, aparece un menú que te da una serie de opciones del tipo "patada alta", "puñetazo bajo"... Pero este menú será diferente para los distintos tipos de enemigos (cibernéticos y orgánicos) que nos encontraremos, aparte de que también habrá lucha en tiempo real. ¿Qué más? Ah, sí, que **el protagonista cambiará de forma física durante el juego,** y que las texturas están siendo perfiladas para **evitar el efecto borroso** de los gráficos de N64. De boca del jefe de proyecto, **Yasuo Daikai,** hemos conocido que **«Hybrid Heaven» fue concebido como un RPG duro,** pero que con el paso del desarrollo se fue adaptando a una mentalidad occidental. En este sentido, el juego además tendrá una **visión muy cinematográfica,** con **escenas de vídeo en tiempo real** que le darán feeling de Hollywood.

Legend of Zelda

El juego más esperado del siglo

- **Lanzamiento:** Noviembre en USA. Principios de diciembre en Europa.
- **Compañía:** NINTENDO
- **Desarrolladores:** NINTENDO JAPÓN
- **Memoria:** 256 megas

Nintendo Japón no quiere que perdamos la pista del juego más esperado de todos los tiempos, y por eso cada mes actualiza nuestra información sobre Zelda con nuevas pantallas que desde luego hacen valer la categoría del juego.

Este mes nos hemos hecho con una tanda de las buenas. **Escenas con el Triforce,** algunas con efectos especiales increíbles, combates a espadazo limpio contra un ejército de esqueletos o secuencias animadas de las que Miyamoto quería incluir a toda costa, nos regalan la vista y nos impacientan la consola, que ya la tenemos nerviosita perdida. Tranquilos, que **los tiempos se mantienen y todo va viento en popa.** Incluso podría estar listo para antes de lo planeado en el mercado japonés. Sólo faltan los últimos retoques, los dichosos flecos, y el cartucho estará en las tiendas.

Después, el viaje a USA se supone que no tendrá demasiadas complicaciones, excepto, claro, las de la traducción del texto. Hablando de esto, os podemos decir que simultáneamente se realizarán las traducciones a otros idiomas, entre ellos por supuesto el castellano. Lo cierto es que estamos deseando leer algo, pero eso será en breve. Quizá después del verano...



Los combates en tiempo real serán uno de los puntos fuertes del juego. Aquí vemos a Link enfrentándose a dos esqueletos.



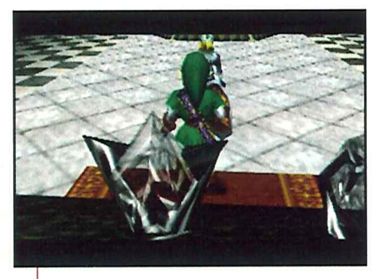
El caballo de Link, Epona, se alimenta, claro, de zanahorias. Un contador nos mostrará el "combustible" de que disponemos.



Link es atrapado por una fuerza mágica de gran potencia que surge del agua. Tendréis que estar siempre alerta.



Link y Navie exploran los alrededores de un gran castillo de ambiente medieval. Navie aconsejará la dirección que deben tomar.

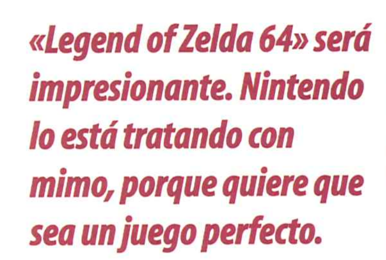


En las secuencias animadas, la cámara seguirá la acción desde diferentes puntos de vista, que nos acercarán todo su dramatismo.



Esta espectacular escena tiene mucho que ver con la formación del Triforce, el elemento mágico clave en esta historia.

«Legend of Zelda 64» será impresionante. Nintendo lo está tratando con mimo, porque quiere que sea un juego perfecto.

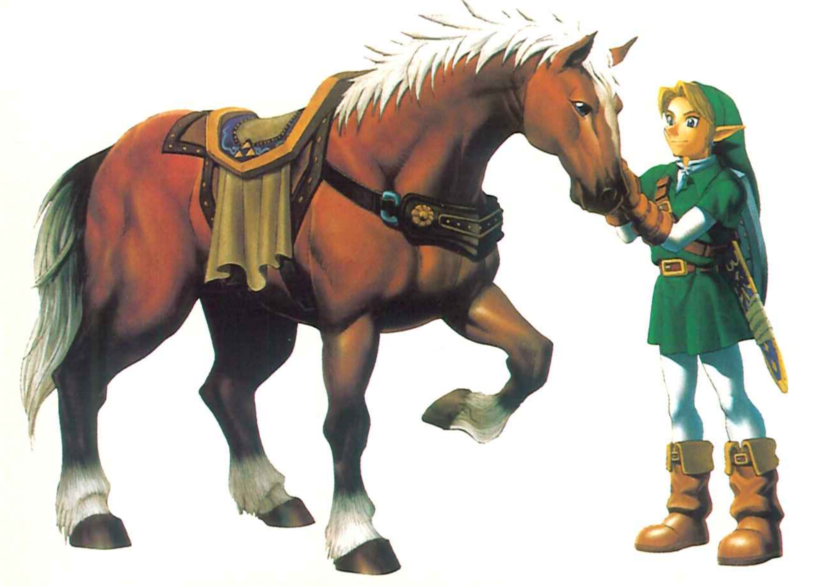


Gannondorf aparecerá en distintos momentos del juego, a lomos de su caballo. Su presencia será una advertencia de peligro.



Link se encuentra con Zelda, la princesita, repentinamente en los jardines del castillo. Rescatarla será el gran objetivo del juego.





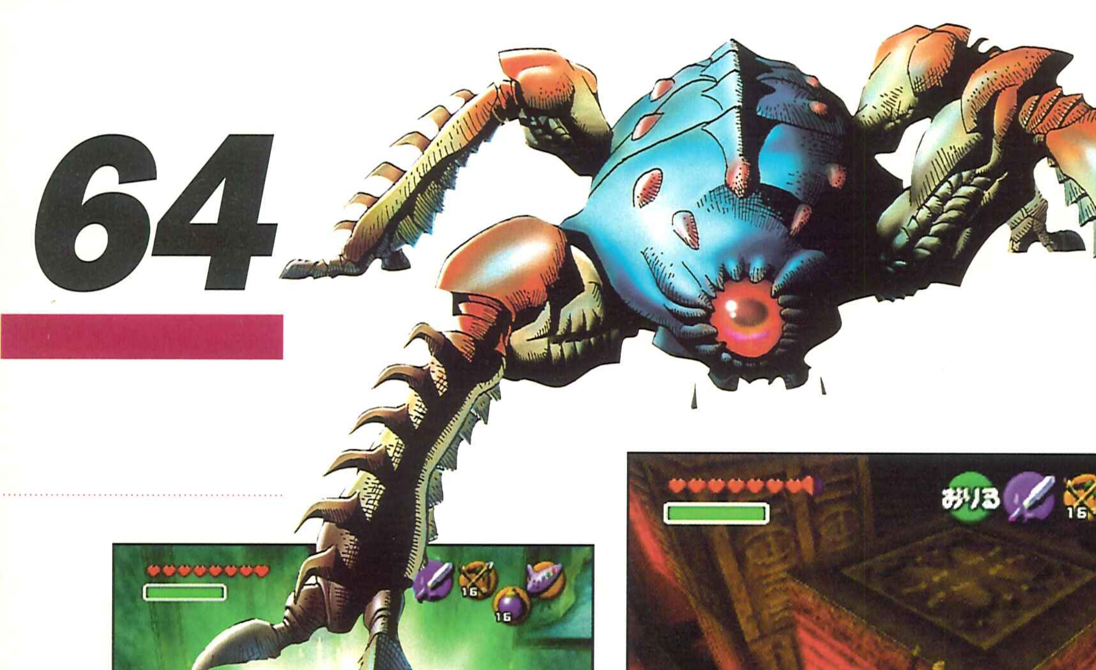
NUESTRA OPINIÓN

A FAVOR

- *__Miyamoto está al mando__ y eso es toda una garantía.*
- *Que aunque hayamos visto tantas cosas, todavía sepamos que el juego esconde cientos de sorpresas. El mejor aliciente para jugar.*
- *TODO. __Gráficos, jugabilidad, control, escenarios, personajes, textos en español...__*

EN CONTRA

- *Los __sucesivos retrasos__ han fastidiado un poco, pero seguro que merecen la pena.*
- *¿Se os ocurre algo más?...*
- *..Porque nosotros nos rendimos...*



Los efectos de luz serán de lo más impresionante del juego. Tan increíbles, que sacarán los colores a los de «Forsaken».



Link también tendrá que atravesar algunos lugares llenos de plataformas. Aquí está pasando algunos apuros en el interior de un volcán.



¿Recordáis la historia de «Excalibur»? Pues aquí tenéis a Link haciendo de Arturo.



La lista de movimientos de Link será muy amplia. Como veis, tampoco tendrá inconveniente en lanzarse al agua.



Link irá creciendo a lo largo del juego. Le veremos de niño, de chaval y de adulto.

Nintendo sigue adelante con sus planes. El juego estará disponible a principios de diciembre en toda Europa.

En el interior del volcán, Link se encuentra cara a cara con la bestia de lava. Es hora de hacer algo de magia...



Ataque total

Moviendo el **stick 3D en diferentes direcciones,** ejecutaremos **ataques circulares, embestidas y también bloqueos defensivos.** Pero eso no es todo, porque en su viaje, Link **podrá aumentar y mejorar sus movimientos básicos** con ataques mágicos que derrotarán incluso al peor de sus enemigos. Arriba tenéis una demostración de cómo funciona todo esto.

Zelda, en plan película



Cuando solucionemos un puzzle, la pantalla pasará a **formato cinemascope y nos sorprenderá una secuencia automática** en la que descubriremos detalles del argumento y conoceremos a nuevos personajes. En ésta, **Link conoce a un caballero en el Hall of Time,** que le da un arpa dorada. Entonces Link toca la Ocarina y se abre una puerta en el tiempo a un nuevo mundo.

Ogre Battle 3

La saga continúa en 64 bits

- **Lanzamiento:** Invierno 1998 (Japón). Sin fecha para Europa
- **Compañía:** QUEST
- **Desarrolladores:** QUEST
- **Memoria:** 128 megas

La compañía Quest es una referencia inevitable cuando se habla de RPG. Este pequeño grupo de desarrolladores se ha hecho un nombre gracias a dos títulos de indudable reputación en Super Nintendo: **Ogre Battle (1993) y Tactics Ogre (1995).** Vendieron un millón de unidades sólo en Japón, y pasaron a ser los otros reyes del RPG, con permiso de Square. ¿Las claves? **Un sistema de juego muy complejo,** porque a los japoneses les mola eso, y muchas horas frente a la pantalla, que hay que rentabilizar la inversión.

La primera idea de Quest fue lanzar este «Ogre Battle 3» en 64DD, pero ya sabéis cómo anda de caliente ese tema, así que decidieron llevarlo a los **128 megas** de una placa y mientras ir haciendo algunos pinitos en el disco, o sea que huele a disco de ampliación.

El **sistema de juego sigue girando alrededor de la batalla, la guerra,** que está en el alma de esta saga. OB3 continúa la línea de batalla en grupo del primer Ogre, aunque **mezcla y empareja elementos tanto de éste como del Tactics.** Ha prescindido del sistema de lucha por turnos, y se ha **subido al vagón del tiempo real** permitiendo el control simultáneo de varias unidades de combate. Además, el elemento táctico ha sido potenciado considerablemente, y para ayudar a los jugadores en sus planes de estrategia aparecerán dos recuadros en cada esquina de la pantalla con la disposición de nuestro equipo y de las fuerzas enemigas.

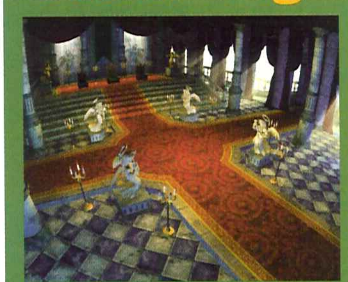
En pantalla también veremos un **mapa de navegación en tiempo real,** que incluso mostrará las ondulaciones 3D del terreno, y en el que podremos movernos por medio de una cámara. Habrá también una fila de iconos para usar varios comandos de acción, e iconos correspondientes a los personajes en el mapa para que los identifiquemos rápidamente en el corazón de la batalla.

A medida que progresemos en el juego, diversas escenas dramáticas salpicarán la acción. Siempre estarán protagonizadas por el héroe de la historia, Magnus, y a través de ellas los jugadores se enfrentarán a decisiones difíciles que influirán en el destino de los personajes y de la historia, porque OB3 tendrá varios finales.

En cuanto al look gráfico del juego, **los personajes están modelados en 3D,** de la misma forma que algunos escenarios, aunque en ellos la acción permanecerá estática.

El juego estará a la venta este invierno en Japón, pero todavía no tiene fecha, ni distribuidor, en USA y Europa. ¿Alguien puja por ellos?

Cuánta magia



Los escenarios donde se se planteará la nueva batalla están siendo diseñados en 3D y ofrecen un aspecto así de impresionante. Todo el juego estará rodeado de una magia y un misterio que terminarán por envolvernos.

NUESTRA OPINIÓN

A FAVOR
- *Una **leyenda de renombre** a sus espaldas. Y millones de japoneses detrás.*
- ***Rol del duro.** Mucho texto, muchos combates.*
- ***Importantes avances en la jugabilidad,** orientados especialmente a roleros de pro.*

EN CONTRA
- *Que **aún no tiene distribuidor** en Europa y América.*
- *Todo el **texto estará... en inglés.***
- ***Huele a demasiada estrategia,** pero eso es cuestión de jugar.*

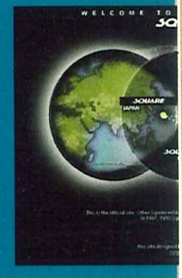
LOS RPG MÁS GRANDES

*Los **grandes roleros tienen que conocer todos estos clásicos.** Para ser un rolero de primera, sin embargo, tendrán que haber jugado con todos. Para lo que se necesita una edad, máquinas y buenos conocimientos. Esta es la lista de los RPG más grandes, ordenados por fechas de salida:*

- ***The Legend of Zelda** (NES, 1987)*
- ***Zelda II** (NES, 1988)*
- ***Dragon Warrior** (NES, 1989)*
- ***Final Fantasy** (NES, 1990)*
- ***Dragon Warrior II** (NES, 1990)*
- ***Dragon Warrior III** (NES, 1991)*
- ***Final Fantasy II** (SNES, 1991)*
- ***Dragon Warrior IV** (NES, 1992)*
- ***Zelda, A Link to the Past** (SNES, 1992)*
- ***Secret of Mana** (SNES, 1993)*
- ***Final Fantasy III** (SNES, 1994)*
- ***Earthbound** (SNES, 1995)*
- ***Chrono Trigger** (SNES, 1995)*
- ***Illusion of Time** (SNES, 1995)*
- ***Super Mario RPG** (SNES, 1996)*
- ***Secret of Evermore** (SNES, 1996)*
- ***Terranigma** (SNES, 1997)*
- ***Lufia** (SNES, 1998)*

EL CASO DE SQUARE

*De vez en cuando nos gusta volver a hurgar un poquito en la herida de Square. Cada vez que nos metemos en un reportaje de estos roleros, volvemos a preguntarnos: **¿y qué será del personal de Square?,** ¿cómo se les habrá quedado el cuerpo después de dejarnos tirados con un Final Fantasy enloquecedor?, ¿a qué se dedicarán ahora?, ¿habrán firmado las paces con Nintendo? Pues el caso es que hace mucho que no sacan la cabeza, pero por lo que sabemos la cosa está*



El nuevo sistema de juego introducirá más elementos estratégicos en comparación con los otros cartuchos de la saga.

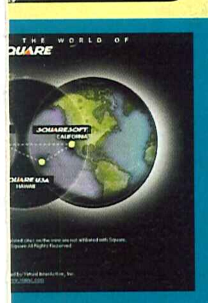
Numerosos tipos de ataques y magias estarán disponibles a lo largo del juego: bombas, hechizos de fuego, rayos...

Los personajes también estarán modelados en 3D y ofrecerán una cara muy japonesa, como no podía ser de otra manera.

La saga «Ogre Battle» ha vendido más de un millón de unidades en Japón. El lanzamiento de esta tercera entrega para Nintendo 64 parece, pues, una garantía de éxito.

Combates en tiempo real

Los combates han dejado atrás el sistema de turnos característico de «Ogre Battle» para **ofrecernos una cara en tiempo real** exactamente igual de demoledora. Durante la pelea, **nuestro equipo estará representado dentro de un recuadro en una de las esquinas de la pantalla.** La otra quedará para el escuadrón rival. Podremos **controlar diferentes unidades de ataque a la vez,** lo que supone una novedad con respecto a la forma de juego de la saga. Incluso las batallas podrán desarrollarse en **360°**, es decir que tendremos movilidad y libertad total de actuación.



en vías de solución. No tendremos Final Fantasy: ni 7, ni 8, ni..., pero **sabemos de buena tinta que hay otras cosas en desarrollo, tanto en el cuartel japonés como en el americano, para Nintendo 64.** Lo que pasa es que nadie quiere abrir la boca, porque daría la impresión de que el primero que hablase estaría dando su brazo a torcer. Y de eso nada. Los japoneses son obstinados, pero preguntadle a Square sobre el 64DD, a ver qué dicen (cara de disimulo).

DIRECCIONES DE INTERNET

Si te apetece bucear un poco por la red de redes, a la caza y captura de alguna mansión donde te puedan informar de lo último en RPG, apúntate estas direcciones útiles.

- **http://www.rpgamer.com:** Tiene buenos links a otras páginas y cuenta curiosidades sobre RPGs.
- **http://www.squaresoft.com:** Es la página oficial de la gente de Square. Podrás enterarte de las últimas novedades que están preparando.
- **http://www.quest-kk/new-og3:** Como su propio nombre indica, la página oficial de los creadores del magnífico «Ogre Battle 3».
- **http://www.nintendo.co.jp:** Nintendo Japón, con lo último en noticias de Zelda.
- **http://www.enjoy.ne.jp/~k-kemco:** Está en japonés, pero tiene cosas de «Shadowgate».
- **http://members.aol.com/~capscott:** Las mejores conexiones de la red a otros sites RPG.

Shadowgate 64

Con el sabor de los clásicos

- **Lanzamiento:** Principios 1999 (USA). Sin fecha para Europa
- **Compañía:** KEMCO
- **Desarrolladores:** KEMCO
- **Memoria:** 128 megas + PILA

En los albores del 2000, Kemco ha decidido **resucitar un clásico de NES.** Suena a tragedia, ya, pero cuando se trata de la NES hay que andar con cuidadito y mucho tiento. Lo que los chicos de «Top Gear Rally» y «Twisted Edge» tienen entre manos es nada menos que una nueva versión de «Shadowgate», uno de los RPG más recordados por los roleros de la temporada 1989-90. El nuevo Shadowgate se dejó ver en el E3, en una cinta de vídeo, y a juzgar por las primeras imágenes, y teniendo en cuenta que se encarga el mismo equipo de desarrollo de la versión original, pues nada, ilusión por las nubes.

¿Y cómo será «Shadowgate 64»? Pues nos hemos enterado, para empezar, que **jugaremos desde una perspectiva en primera persona,** y que la **acción se desarrollará dentro del castillo Shadowcastle.** El nuevo héroe se llama Del, y se ha visto implicado en una extraña cadena de acontecimientos que le ha visto obligado a viajar (y recorrerse) el castillo en busca de respuestas. No obstante, **más que un RPG de línea dura, nos espera una aventura cargada de puzzles y mucha estrategia.** Aunque nadie lo diría a la vista de estas imágenes. Echad un ojo. **Estilo «Dungeon Master»,** sin duda. Podremos navegar libremente por las **entrañas del castillo, que a la sazón es un bonito espacio 3D poligonal,** y **explorar cada centímetro** de las habitaciones que visitemos. Hablando con el personal que pulule por allí conseguiremos importantes pistas para progresar en el juego y acceder a zonas ocultas.

No se sabe mucho más sobre este "remake" de Kemco. A los más mayores sin duda os sonará la historia de Shadowgate, pero que no se preocupen los demás porque todo transcurrirá cientos de años después, y por tanto nos enfrentaremos a nuevos retos y personajes creados para la ocasión.

Se espera que el juego esté **disponible en USA para principios de año.** Será grande, 128 megas, y nos pondrá las cosas fáciles, porque incluirá batería, pero nosotros, hasta que no sepamos cuándo estará aquí, no queremos frotarnos las manos...



Como no podía ser menos tratándose de un castillo, la atmósfera será muy tétrica.



Podremos navegar libremente por las entrañas de ladrillo de Shadowcastle.



Nuestro objetivo será investigar cada centímetro de todas las habitaciones.

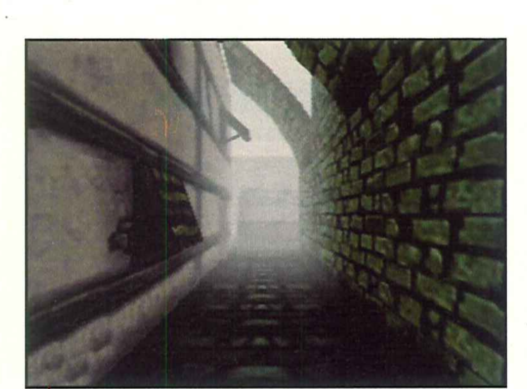


NUESTRA OPINIÓN

A FAVOR
- *El **nombre,** que es de los recordados, y la habilidad para echar mano de un clásico.*
- *Su **originalidad.** No recorremos castillos y castillos en N64 todos los días.*
- *La ambientación, muy misteriosa, y la **labor de exploración que nos espera.***

EN CONTRA
- *Parece **más una aventura de estrategia** que un RPG puro y duro.*
- *Los que aborrezcan la **jugabilidad vía mazmorra** no van a querer acercarse a él.*
- ***¿Quién nos lo traerá?**, ¿y cuándo?*



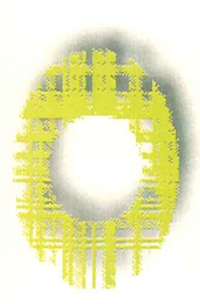


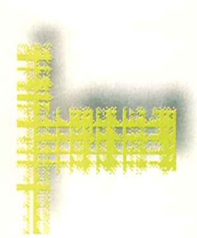
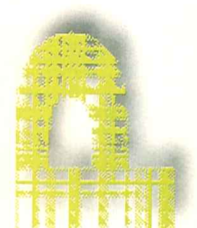
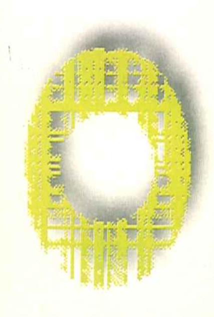
Más que un RPG a lo «Ogre Battle», este «Shadowgate 64» será una aventura cargada de puzzles que nos exigirá muchas dosis de paciencia y de agilidad mental. Buen ejercicio, sí señor.



Todo los escenarios estarán modelados en tres dimensiones a base de polígonos. Las texturas también serán brillantes.





«Mission: Impossible» hablará castellano

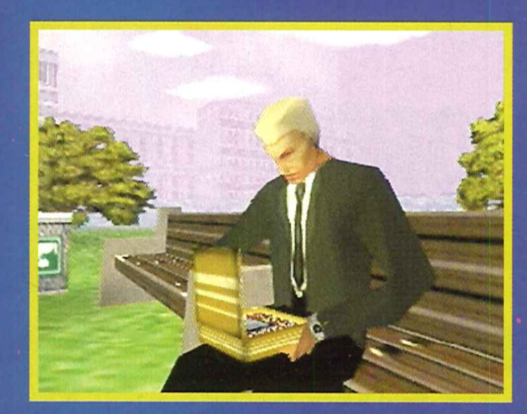
● Infogrames ● Aventura 3D ● Septiembre

Infogrames lanzará «M:I» en versión íntegramente en castellano

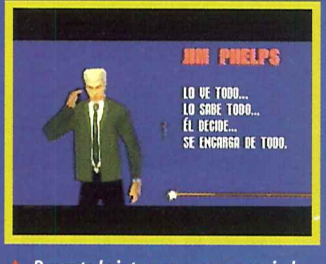
A Ethan Hunt le sienta bien España. **El castellano, para ser exactos.** A juzgar por la versión de su juego que por fin ha caído en nuestras manos, con todos los **textos -abundantes, por cierto- y voces, en perfecto español.** Lo prometido es deuda, y la «Mission:Impossible» de Infogrames se va a convertir en el **primer juego de Nintendo 64 disponible en versión íntegramente "spanish".**

Así el juego presentará otra cara. Podremos vivir más intesamente la trama de la película, recrearnos con las conversaciones entre los personajes, sentir cada palabra y cada gesto. Además, **la traducción no se ha limitado a un simple paso del inglés al castellano,** sino que **ha tenido en cuenta las expresiones y los giros utilizados en las diferentes situaciones de juego para que no perdamos el sentido de cada frase.**

A mediados de septiembre está previsto que el juego aterrice por aquí. Sólo por todo lo que habéis leído, merecerá la pena comprarlo. Ocurre, sin embargo, que su calidad es tan alta que en cualquiera de los casos no podríamos permitirnos el lujo de pasar sin él. Gracias, Infogrames.



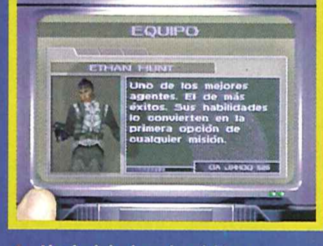
Está previsto que «Mission:Impossible» salga a la venta a mediados de septiembre. Cuando os acerquéis a la tienda, fijaos en su caja. Lucirá una pegatina en la que se leerá: versión íntegramente en castellano.



▲ Durante la intro, seremos agasajados con la famosa melodía de la serie.



▲ El alto mando se comunicará con nosotros a través de los walkies.



▲ Al principio de cada misión os presentan a los miembros del equipo.





▲ Gracias a la traducción de los textos, podréis vivir intensamente la trama del juego. A Ethan Hunt, el protagonista, le acusan de ser un traidor, igual que en la película.



▲ Las situaciones os ofrecerán otra cara cuando entendáis los diálogos.



◄ Sabréis exactamente qué ocurre en cada momento, incluso en el fatídico final...



▲ La traducción no es un simple paso por el diccionario, sino que además se ha dado sentido a las expresiones.





◄ Además de leer (y entender), vais a oír las voces de los protagonistas en perfecto castellano.



▲ Incluso los textos más largos, todo estará traducido a nuestro idioma.

«Castlevania 64» podría estar listo para diciembre

● Konami ● Aventura ● Diciembre

Tras año y medio de desarrollo, Konami anuncia que su aventura ya saca la cabeza

El equipo de Konami Kobe empieza a ver resultados tras año y medio de exigente trabajo en «Castlevania 64». Este mes traemos las últimas pantallas que han salido de su cuartel general, y de paso unas cuantas pistas sobre lo que se está haciendo. Parece que los programadores andan preocupados porque les **está resultando más difícil de lo esperado encontrar un buen equilibrio de juego:** la jugabilidad no funciona igual en tres dimensiones que en las 2D clásicas. El tema del control también se está ajustando, y el engine de inteligencia artificial para los monstruos es otro de los temas de solución compleja. Hasta aquí la cara más amarga. La positiva muestra un **juego muy completo en líneas generales, que corre a 30 frames** por segundo y tiene definidos aspectos tan importantes como el sistema de ataque, los movimientos y animaciones de los protagonistas y el engine gráfico.

El juego será en líneas generales muy "gore". Y una atmósfera muy oscura y aterradora dominará la aventura. Tanto en decorados como en enemigos. Tendremos que esperar hasta diciembre, en Japón, para comprobar todo esto. Estad atentos.





▲ *El juego luce a estas alturas una pinta fantástica. Si todo va como se espera, Konami podría lanzarlo este diciembre.*



▲ *La atmósfera de juego estará muy influida por las dosis gore y de misterio del magnífico «Resident Evil 2».*



▲ *Las escenas de lucha en tiempo real nos permitirán deleitarnos con efectos especiales nunca vistos en otros juegos.*



▲ *Schneider empleará un látigo y un cuchillo. Pulsando un botón, aparecerá una mira indicando hacia dónde disparamos.*

El regreso de la dinastía Belmont





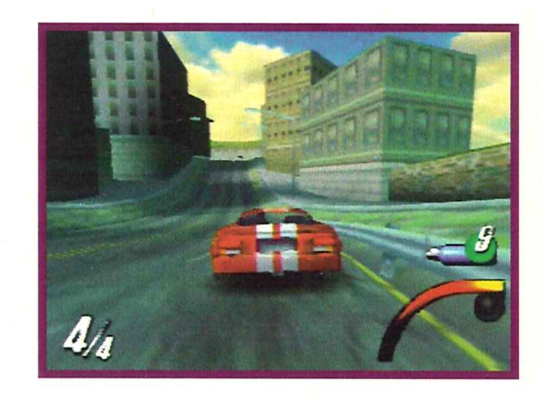


▲ *Esta vez será de la mano de **Schneider Belmont**, pero además podremos recorrer el castillo y sus entornos con **Cornell Reinghardt**, un especialista en combate cuerpo a cuerpo, **Kola**, que maneja una sierra mecánica, o con **Carrie Eastfield**, una joven brujita. Cada uno de ellos tendrá un objetivo y un final diferentes, y además, se moverá por distintos lugares.*

«Top Gear Overdrive», a correr

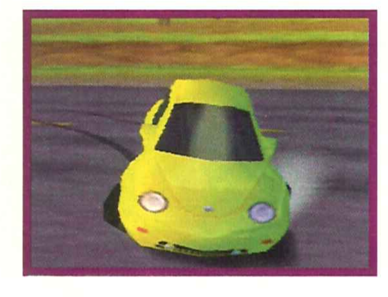
●Kemco ●Coches ●Finales 98

Kemco vuelve a los orígenes de la saga «Top Gear»



El nuevo «Top Gear» ya está en camino para N64. Kemco espera tenerlo listo para finales de año, y los "hooligans" de la saga se van a poner muy contentos cuando sepan que el juego volverá a los orígenes arcade de esta serie. Es decir, que **«Top Gear Overdrive» no se centrará tanto en la simulación, pese a ofrecer escenarios ultrarrealistas** y un aspecto muy similar al del original, sino que nos **regalará un feeling muy arcade,** con cosas tan interesantes como la posibilidad de echar a los rivales de la pista, de recoger items de lo más variado en la carretera o de premiarnos con dinero que podremos utilizar para ir mejorando nuestro vehículo.

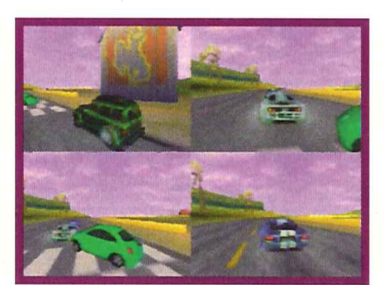
Hablando de **vehículos, en principio habrá ocho (más algunos ocultos)**, que incluirán exóticas versiones de modelos yanquis y europeos. En resumen, que se ha trabajado para dar a los fans de la serie justo lo que estaban esperando.



A los nuevos coches les veremos hacer nuevos movimientos. El control será más arcade, y por tanto mucho más sencillo.

El juego lo ha desarrollado el grupo Snowblind, liderado por uno de los ex-jefes de «TGR» en Boss Games.





Correremos por siete circuitos, diseñados con un look más "duro" que los del original.

En esta segunda entrega sí habrá modo cuatro jugadores, y dicen que de lo mejorcito.

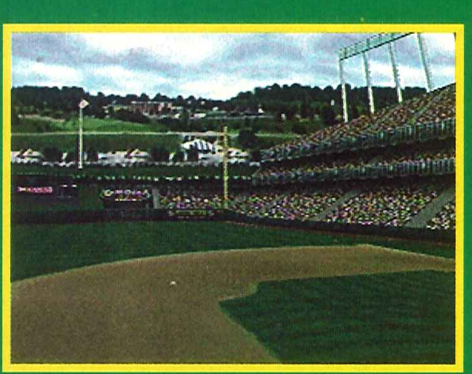
Alucinante «All Star Baseball»

●Acclaim ●Béisbol ●Septiembre

Acclaim os invita a batear a lo grande

Este simulador está llamado a ser uno de los **superventas del año en Estados Unidos.** Y no sólo por tratar uno de los deportes nacionales del país, sino por tener los **mejores gráficos que se hayan visto** en un juego deportivo para la Nintendo 64. Un **impresionante despliegue de imágenes en alta resolución,** la suavidad de las texturas y el **apabullante realismo de los movimientos** lograrán que los jugadores casi se salgan de la pantalla. Como además incluirá **todos los equipos y jugadores reales de la MLB,** «All Star Baseball 99» se va a convertir en una compra obligada para todos los aficionados a este deporte, y no sólo en los USA. Si vosotros también os consideráis entre ellos, no os podéis quedar sin este cartucho de Acclaim.

El realismo será excepcional. Se demostrará en los gráficos, y también en la forma de control.







El surtido de modos de juegos será muy completo: podréis crear vuestro propio jugador, disputar ligas, playoffs, etc.

Nintendo nos pone al volante de «Cruis'n World»

● Midway/Eurocom ● Coches ● Septiembre

Nada que ver con «Cruis´n USA»...

Esta conversión de la recreativa de Midway nos ha sorprendido gratamente. **En teoría estamos ante la secuela del polémico «Cruis´n USA», pero la práctica nos deja ver un juego igual de arcade aunque potenciado en todos los aspectos:** la jugabilidad está más ajustada, las animaciones aparecen más trabajadas, la sensación de velocidad es perfecta, los gráficos dan lo que se debe exigir y el nivel de entretenimiento sube como la espuma.

«Cruis´n World» presentará dos modos de juego: **Championship y Cruise.** El primero nos desafiará a correr en **11 circuitos** sobre tres modos de dificultad, y el objetivo será ir culminando cada nivel entre los tres primeros puestos. Así iremos obteniendo ventajas del estilo de la posibilidad de elevar la potencia de nuestros coches, o de cambiar el color de la pintura

El modo Cruise incluirá dos recorridos más y otra estructura diferente: **la carrera será en línea recta y los circuitos más largos.** Presentarán zonas completamente nuevas, y además encontraréis obstáculos en la pista, coches en sentido contrario, animales cruzando la calzada...

En fin, que el nuevo Cruis´n promete dar unas cuantas vueltas al decepcionante USA, y que nosotros le hemos visto muchas maneras. Estará en las tiendas en breve, de la mano de Nintendo.



Llegar el primero tendrá sus compensaciones. Pasar al siguiente circuito, acumular puntos, y por supuesto deleitarse con la chica de la meta (opción que también podréis desactivar).



La carrera de coches que nos plantea Midway es trepidante. Los coches corren que se las pelan y encima están preparados para saltar sobre el tráfico, ponerse a dos ruedas...



Circular a toda pastilla por la Gran Muralla China es un placer sólo disponible en este arcade.



Podremos elegir entre 12 vehículos de lo más dispar: 4X4, deportivos, camiones...



Los escenarios aparecen más trabajados y mucho más completos que en la primera parte de la serie.

Para todos los terrenos









Si sois asiduos a las reuniones consoleras en casa, aquí llega una nueva opción para vuestros piques cuatro por cuatro. Este «Cruis´n World» abrirá las puertas de una competición superexcitante en la que disfrutaréis como locos de la velocidad en su estado más puro. Ya lo sabéis...

Vente a la nieve con «1080 Snowboarding»

•Nintendo •Snowboard •Octubre

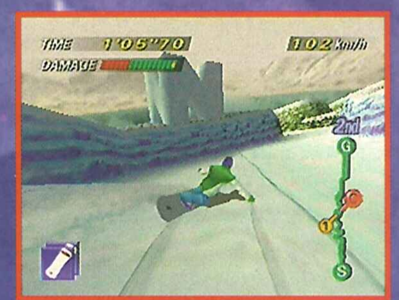
El equipo de «Wave Race 64» vuelve a las andadas

Ya sabemos que no es muy propio hablar de nieve a estas alturas del verano, pero a la vista del titulazo que se nos viene encima por aquí ya estamos pensando en surcar las laderas nevadas... de Navacerrada. En serio, este «1080» será el **juego más perfecto de snowboard** que veréis en vuestras Nintendo. El equipo que diseñó «Wave Race», los de EAD, han vuelto a dar con la fórmula mágica, la que **mezcla gráficos excepcionales, texturas suaves y realistas, efectos de luz en tiempo real, efectos atmosféricos y sobre todo una sensación de ir sobre la tabla,** entre la nieve, que os va a emocionar.

La competición os permitirá elegir "surfero" entre **cinco personajes, tabla entre 8 ocho "monturas", y también modo de juego,** por si queréis un desafío de velocidad pura, una contrarreloj o un ejercicio de piruetas. Estad atentos a este título, porque va a superar con creces lo que estáis esperando. Reservadlo para **octubre o principios de noviembre.**



▲ Salta a la vista la genialidad gráfica de «1080». Algunos efectos os pondrán los pelos de punta.



▲ La apariencia será importante, pero la clave estará en la cantidad y riqueza de las animaciones.

Nuevo «Bomberman Hero»

•Hudson •Acción 3D •Octubre

Ni bombas, ni modo multijugador...

El penúltimo Bomberman pretende ser de lo más **innovador.** Toma escenarios y esquema 3D de su anterior aventura en la N64, pero no limita su radio de acción. De hecho estamos ante la primera aventura con **plena y total libertad de movimientos para el bombardero.** Ya el planteamiento promete interesantes novedades, pero los cambios no se limitan sólo a eso. **El nuevo Bomber vendrá equipado de serie con más movimientos/acciones que nunca:** podrá utilizar una especie de monopatín para trasladarse de un lugar a otro, o ayudarnos de un cohete o de un submarino.**¿Y las bombas? Esta vez no. Las bombas se han quedado atrás y ahora lo que mola es saltar y pelear.** Vamos, por no haber ni siquiera está previsto un modo multijugador. ¿Más cambios?

Nos esperan más de **60 niveles allá fuera,** y los parajes serán tan variados como podéis ver en estas pantallas: volcanes de lava, montañas, océanos. Qué, ¿no os apetece hincarle el diente?



▲ Aunque lo de las bombas ha pasado a mejor vida, aquí siempre llevaremos una granada en la mano por si las moscas.



▲ Los 60 mundos que exploraremos ofrecerán peligros tan llamativos como el de la imagen.



▲ Podremos propulsarnos con unos cohetes que llevamos a la espalda.



«Wipeout 64» en la línea de salida

•Psygnosis •Carreras •Noviembre

Psygnosis versiona su título más exitoso

Ya está puesta la primera piedra. Psygnosis empieza a descargar sabiduría y buenos alimentos en N64, y el estreno es con un clásico entre clásicos. **«Wipeout 64» no será, sin embargo, lo de siempre y ya está.** El fenomenal arcade de carreras de naves llega pelín tarde a la máquina, y para destacar entre rivales de la talla de «Extreme G 2» o «F-Zero» tiene que ofrecer algo más. ¿Qué tal por ejemplo todo esto?: **seis circuitos completamente nuevos**, seis nuevos vehículos, nuevo esquema de carrera, nuevas cámaras... Añadidle un **modo multijugador de los que hacen afición y un aspecto brillante y tendréis un «Wipeout» revolucionario.** Y no os fiéis de estas pantallas, que **el juego no estará listo hasta noviembre.**





▲ *Pilotaremos seis nuevas naves sobre otros tantos circuitos creados para N64.*

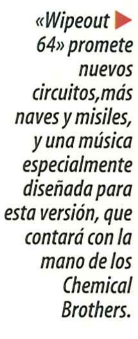


En carrera, ▶ tendremos que luchar contra 15 máquinas rivales a las que se ha dotado de una nueva inteligencia artificial.





▲ *Estas pantallas aún no hacen justicia al nivel de detalle que tendrá la versión final.*



«Wipeout ▶ 64» promete nuevos circuitos, más naves y misiles, y una música especialmente diseñada para esta versión, que contará con la mano de los Chemical Brothers.



THQ presenta «Penny Racers»

•THQ •Coches •Finales 98

Es la versión occidental de un juego de Takara llamado «Choro Q».

Los **coches de «Penny Racers» son muy especiales:** se montan y se desmontan con las piezas que nosotros queramos. Todo es modificable: ruedas, motor, decoración y por supuesto misiles. La carrera también es algo diferente: **si ganáis a los rivales, ellos os darán sus piezas** para que mejoremos nuestro vehículo. Lo último de Takara, que lanzará THQ a finales del 98, es super original, y si además añadimos que usa técnicas Mario Kart, imaginad el cóctel...



▲ *La estética es muy japonesa y los coches lucirán un look muy infantil, aunque también es cierto que elegimos nosotros.*



◀ *No sólo los coches dependerán de nuestra imaginación, también podremos crear nuevos circuitos y luego salvarlos en el controller pak.*



◀ *Los gráficos ofrecen texturas simples pero suaves, y mucho colorido. También nos hablan de una media de paso de imágenes bastante elevada.*



◀ *Los fans de Mario Kart estaréis de enhorabuena, porque aquí podréis poner en marcha las mismas técnicas de conducción, incluido algún salto mortal.*

Ubi Soft descubre sus nuevo

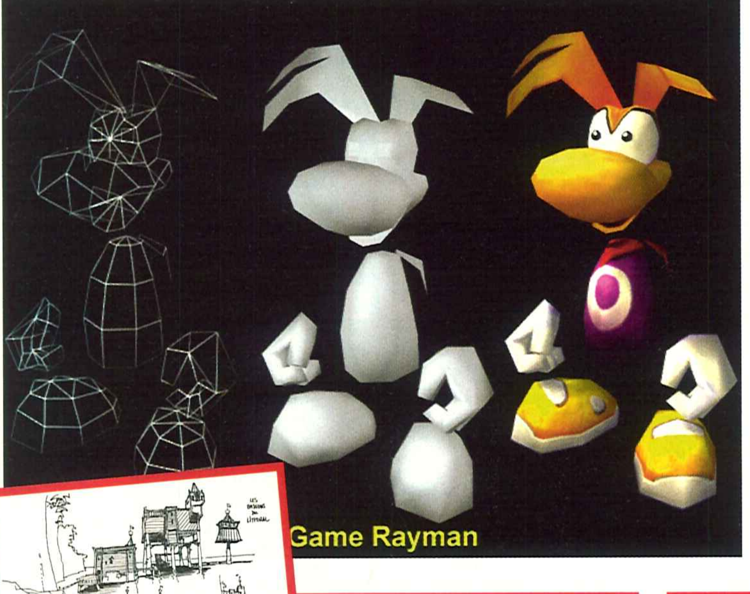
Rayman 2

• UBI • Aventura 3D • Noviembre

Una secuela obligada

La segunda parte del exitoso Rayman ya está en camino. Nintendo Acción ha tenido acceso a las últimas imágenes disponibles y también a algunos datos sobre su desarrollo. Os podemos contar por ejemplo que el juego **tendrá una apariencia lineal, que en realidad esconderá un sinfín de caminos.** Podréis acabaros el juego visitando tan sólo la mitad de fases, y para descubrir el otro 50% tendréis que investigar nuevas rutas. También hemos sabido que el equipo de diseño que lidera **Michel Ancel -creador de Rayman-** trabaja con una nueva **herramienta llamada A3ED,** que utiliza un lenguaje tan fácil que cualquiera puede aportar su grano de arena al juego. **Rayman podrá realizar acciones básicas, y otras específicas** para distintos escenarios. Y esto es sólo el principio. Estad atentos, porque próximamente os contaremos muchas más cosas.

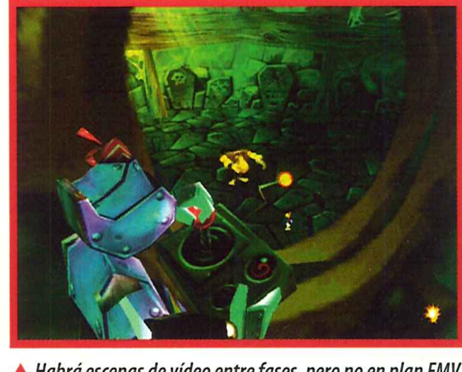
▲ Habrá un camino directo, más sencillo, y luego diferentes rutas que investigar.





▲ Una nueva habilidad: Rayman podrá nadar así como disparar bajo el agua.

◄ Para no limitar el número de personajes en pantalla, se ha optado por no utilizar demasiados polígonos y que las texturas hagan todo el trabajo.



▲ Habrá escenas de vídeo entre fases, pero no en plan FMV, sino que estarán realizadas con el mismo motor del juego.

◄ En los bocetos se indica perfectamente dónde debe ir cada textura, cómo se desarrolla la fase y otros aspectos de juego.



▲ También habrá mini-fases de acción en las que podréis descansar de tanto explorar.



▲ Podéis elegir la cámara, aunque el juego os propondrá siempre una para seguir la acción.



Rayman, exprésate como más te guste



*Los diseñadores están cuidando al máximo la **expresividad de los personajes.** Rayman hará muecas y gestos incluso cuando esté parado.*

Tonic Trouble

• UBI • Aventura 3D • Diciembre

Primeras pantallas de Nintendo 64

Por fin tenemos las primeras pantallas de la versión Nintendo 64 de este esperadísimo cartucho. **La gente de UBI anda un poco retrasada con el desarrollo,** pero aún así esperamos que esté disponible antes de final de año.

El **desarrollo gráfico está a cargo del mismo equipo que trabaja en «Rayman 2».** De ahí que encontréis muchas similitudes tanto en la concepción de los personajes como en el diseño, **a base de pocos polígonos pero brillantes texturas.** Sencillez y originalidad son las claves, y por lo visto el resultado es bastante interesante. Estas pantallas son una buena muestra de lo que nos espera.

La estructura de juego será, sin embargo, bastante diferente. **«Tonic Trouble» está hecho más en plan Mario,** con un mundo central que conecta **seis grandes niveles** en los que vais a encontrar escenarios de todo tipo y situaciones muy diferentes.

Tonic, además, promete ser un tipo de lo más pintoresco. Y por lo que hemos visto, habrá que estar muy pendiente de sus acciones, gestos y pensamientos...



▲ *El tipo que veis a la izquierda de Tonic nos dirá qué hacer, dónde ir y cuál es el objetivo de cada fase.*

Una de las habilidades de nuestro personaje será volar, de esta forma podremos viajar de una zona a otra del mapeado. ▶



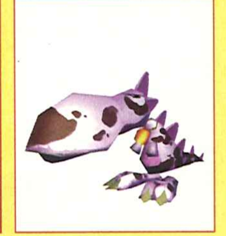


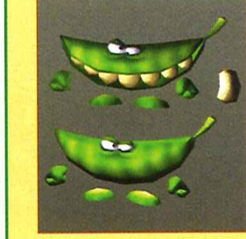
▲ *Estas pantallas están sacadas directamente de la versión de Nintendo 64.*

Así es la fauna de «Tonic Trouble»











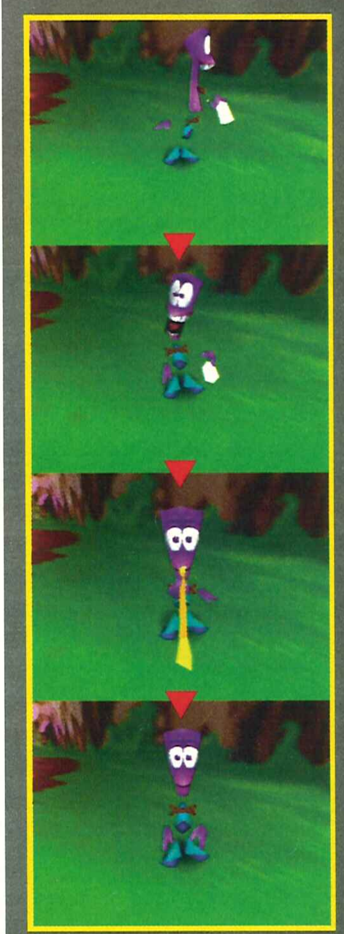


*El equipo de diseño de «Tonic Trouble» es el mismo de «Rayman 2», con lo que tanto la personalidad como el aspecto de los personajes será muy similar en innovación y originalidad. También **están construidos con muy pocos polígonos,** aunque lo que importa es el derroche de creatividad.*



▲ *Nos moveremos por mundos fantásticos, perfectamente modelados en tres dimensiones.*

¡Pero si respira!



*Como en el caso de Rayman, **Tonic cobrará vida en la pantalla.** Su abanico de expresiones será amplísimo, y más de una vez nos sorprenderán sus gestos o movimientos **simpáticos y cargados de sentido del humor.***

«World Grand Prix», el juego de coches que esperábamos

•Nintendo •Coches •Septiembre

Nintendo lanzará en breve el fantástico simulador diseñado por Paradigm

No podemos evitar estar muy impacientes ante la inminente llegada del juego de coches más impresionante que se ha diseñado para N64. **«F-1 World Grand Prix» es una creación de Paradigm,** cuya licencia ha comprado la Gran N a sabiendas del fenomenal panorama que le espera. Y no es para menos. **El aspecto de este monstruo, a juzgar por las pantallas que publicamos, es sobrecogedor: ultrarrealista,** fenomenal el trabajo en las renderizaciones. La base de datos tampoco anda mal. El juego pretende que viajemos al Campeonato del Mundo de F-1, que pilotemos sus coches por todos sus circuitos, **que seamos Schumacher o Alesi, y que sintamos a tope toda la velocidad** que es capaz de ofrecer esta máquina. Y lo cierto es que nunca veréis **algo tan real, con tanta nitidez gráfica** y especial atención por el detalle en Nintendo 64. Claro que no es de extrañar, estando Paradigm y Nintendo detrás...



▲ *Nunca habíamos visto un juego de coches tan real, tan rápido, y al mismo tiempo tan controlable. Bien por Nintendo.*



▲ *Los duelos a 2 jugadores serán emocionantes, con la pantalla dividida en horizontal o vertical.*

Un piloto de verdad





La base de datos del juego nos contará pelos y señales sobre los 23 ***pilotos*** *genuinos que corrieron el mundial del 97.*

«World Grand Prix» traerá a tu pantalla todo el mundo de las carreras de Fórmula 1 a través de un simulador increíblemente realista y divertido.

Todos los circuitos del Mundial





No es sólo que vayamos a correr en las ***17 pistas auténticas*** *y originales del Campeonato del Mundo de F-1. Es también que las veremos en 3D, que nos enteraremos de todos sus datos (longitud, clima vueltas...), que sabremos cuál fue el podio del año pasado...*





▲ Controlaremos la carrera desde distintas cámaras, incluida por supuesto una desde el interior del coche.

▲ En el modo "Broadcast, la consola se transformará en un televisor y asistiremos a una retransmisión en toda regla.

▲ Olvidaos de la niebla y gráficos borrosos, la nitidez será aquí la única protagonista.

◄ En la parte derecha de la pantalla recibiréis información sobre el estado de vuestro coche.

◄ Los modelos son reales, y además están reproducidos a las mil maravillas.

La nitidez de los gráficos te transportará a los circuitos auténticos del Campeonato del Mundo de Fórmula 1.

Todo bajo control

Todas las variables de nuestro coche se podrán modificar en la pantalla de paddock. Las ruedas, la inclinación de los alerones, la cantidad de fuel, y a medida que vayamos cambiando cosas notaremos los efectos en tiempo real en las constantes de velocidad, aceleración, capacidad de giro y frenada.

Llega «Off Road Challenge»

• Midway • Coches • Septiembre

Carreras de coches con mucha marcha para Nintendo 64

Midway repite estreno de coches este mes. Por un lado ya está dispuesto el lanzamiento de su «Cruis´n World», y por otro ahora nos enseña cómo será su "siguiente recreativa" para 64 bits, «Off Road Challenge». Y como veis, a priori parece bastante espectacular. Las imágenes cantan **competición en plan duro, conducción total a lomos de potentes 4X4, y escenarios/circuitos desérticos** más tirando a Méjico que a Estados Unidos. Lo que no se ve en las pantallas es la **excelente sensación de velocidad** que se ha conseguido: **el juego anda "sobrado" de frames y deja el mando tiritando.**

La mecánica de juego es, como supondréis, totalmente arcade (no puede disimular su origen recreativo), cosa que notaréis en cuanto os echéis una partidita. La competición se centrará en manejar estos 4X4 por **seis circuitos (hay cuatro ocultos) que alternarán desierto, asfalto y nieve.** El objetivo principal será quedar entre los tres primeros, pero también podéis recoger los items que andarán desperdigados por la pista: **dinero, turbos, tesoros...** El caso es que podáis comprar nuevos motores o una suspensión más potente en la tienda que aparece al terminar cada circuito.

La conversión ha corrido a cargo de **Avalanche Software,** que por lo que parece han hecho un excelente trabajo: **fidelidad absoluta al arcade.**



▲ *Los coches estarán bien definidos gráficamente, y la carrera nos sorprenderá con todo tipo de efectos espectaculares.*



▲ *Una de las seis pistas disponibles nos propondrá correr en la misma línea de playa, entre las sombrillas.*

◀ *Habrá ocho todoterrenos, incluidos unos "big foots", como el de la pantalla, para que el tráfico no sea un problema...*





▲ *A veces será difícil seguir la carretera. Bueno, estamos hablando de un 4X4, ¿no?*

El juego seguirá el estilo de «Cruis´n World»: un feeling muy arcade y una sensación de velocidad que os va a despeinar.

Al final de cada recorrido entraréis en una tienda donde podréis comprar nitros, ruedas, un motor nuevo,... ▼

Locuras sobre cuatro ruedas







▲ *La filosofía de «Off Road Challenge» será la de "corre-choca con cualquier cosa-y vuelve al circuito rápidamente". Por eso en carrera disfrutaremos con todo tipo de trompos, salidas de pista y derrapes sinfín.*



«Rogue Squadron», una película en N64

● LucasArts ● Combate aéreo ● Finales 98

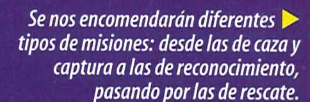
LucasArts y Factor 5 nos llevarán de nuevo de viaje por las galaxias

LucasArts da los últimos retoques a su última "película" para N64. Sólo así podemos definir su próxima producción, «Rogue Squadron», a la vista de las increíbles imágenes que hemos conseguido. Además tienen buena vista estos chicos. **En lugar de conformarse con una simple secuela de «Shadows of the Empire», han seguido un camino bien distinto,** haciendo basar este juego en la fase que más ha gustado de su cartucho de N64: **la batalla en el planeta Hoth.** Es decir, que están preparando un simulador de combate espacial atómico. Con **sonido Dolby, gráficos de última generación, y muchos niveles que nos transportarán al desierto de Tatooine, bosques, lunas y mundos acuáticos.** Sin niebla, para que nunca perdamos el norte, y con especial atención en el detalle tanto en decorados como en la flota que Luke, el protagonista, va a comandar.

Ya están definidos los elementos, ahora sólo falta encontrar un buen equilibrio en la jugabilidad, y todos muy calladitos a esperar el lanzamiento.

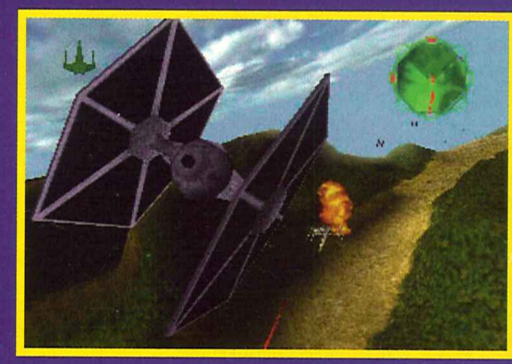
Lo nuevo de Lucas será un magistral simulador de combate espacial, comandado por el propio Luke Skywalker.




Se nos encomendarán diferentes tipos de misiones: desde las de caza y captura a las de reconocimiento, pasando por las de rescate. ▶



▲ *En estas escenas podemos apreciar el estilo peliculero que sobrevolará sobre la última producción de Lucas para N64.*



▲ *Podremos tripular diferentes tipos de naves: X-Wings, Y-Wings, Speeders, At-At, V-Wings...*



▲ *El nivel gráfico que está alcanzando el juego es absolutamente increíble.*



▲ *Y además se nos anuncia una media de paso de imágenes altísima.*



▲ *Lo mejor es que jugaremos sin niebla, con el horizonte visible a lo lejos.*

ACTIVISION PUBLICARÁ SEIS NUEVOS JUEGOS DE DISNEY

Activision ha cerrado un acuerdo con Disney para publicar seis nuevos juegos en varas plataformas, N64 incluida. Los juegos ***se basarán en próximas películas de la factoría de sueños, entre las que estará la esperada*** *«Toy Story 2».*

«RAKUGA KIDS», YA EN JAPÓN

Konami *ha lanzado un nuevo juego de lucha para N64, que mezcla la* ***apariencia 2D de personajes diseñados en plan graffiti,*** *con los movimientos y animaciones del mismísimo «Street Fighter». Pronto llegará aquí.*

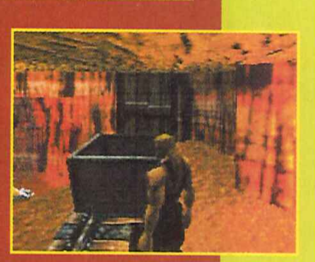
«EARTHWORM JIM 3D» SALDRÁ DEFINITIVAMENTE EN NOVIEMBRE

Nos habían asegurado que el juego 3D de la lombriz estaría listo para septiembre, pero la gente de ***PROEIN,*** *que es la distribuidora que se va a encargar del título de* ***Interplay,*** *nos ha confirmado que llegará en noviembre. La espera merecerá la pena, porque nosotros ya le hemos echado un ojo a las pantallas de N64 y los ojos se nos han salido de las órbitas.* ***Puro 3D, animaciones en plan dibujo animado,*** *plataformas, y mucho sentido del humor.*

ACCLAIM PREPARA «RE-VOLT»

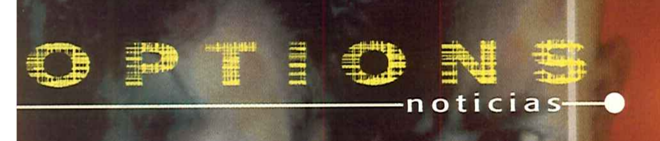
Esta gente no para de hacer cosas para la Nintendo. Ahora ha sido ***Probe,*** *responsable de «Extreme G», la que ha anunciado un nuevo juego llamado «Re-Volt», una* ***carrera de coches de radio-control*** *por escenarios tan reales como el salón de una casa o el tejado. En principio lo tendrán listo para* ***junio del 99.***

EUROCOM TIENE NOMBRE PARA SU NUEVO DUKE: «ZERO HOUR»





Hasta ahora lo habíamos llamado «Time to Kill», pero finalmente el nuevo juego protagonizado por Duke Nukem se llamará «Zero Hour». Y como veis en las pantallas de la versión N64 que os enseñamos, el tipo ofrece ***una cara y un cuerpo mucho más redondeados*** *que antes, aunque los escenarios aún están un poco verdes. Quizá esté listo en* ***septiembre.***



«Chopper Attack», prepárate para la batalla

• Midway • Combate aéreo • Septiembre

Conversión occidental del «Wild Choppers» de Seta

Midway ha cogido por banda el «**Wild Choppers**» **que Seta lanzó en el mercado japonés, le ha aplicado una cura de jugabilidad** (especialmente en el tema del control), le ha cambiado el nombre, «Chopper Attack», y parece que por fin está dispuesto a editarlo. ¿Y qué tenemos entonces? Pues un bonito y trepidante **simulador de combate de helicópteros, que se desarrollará sobre escenarios 3D a lomos de ocho máquinas** también modeladas en tres dimensiones. Los cacharros han sido diseñados con mucha fantasía: desde clásicos de guerra hasta otros con cabeza de insecto. Todos tendrán en común un **arsenal a prueba de graciosos enemigos,** que nosotros podremos configurar antes de cada misión. Los misiles, las bombas, incluso el fuel dependerán de nuestras decisiones. O sea que lo controlaremos todo, la dosis de vuelo y las de batalla. De ahí que el tema del control sea tan importante, porque tendremos que jugar con los dos sticks, el analógico y el digital. El espectáculo merecerá la pena.



▲ *Las explosiones estarán a la orden del día. Ya sabéis lo que pasa en estos juegos, o ellos o nosotros.*



▲ *Algunos helicópteros lucirán un diseño de fantasía.*

◄ *Podremos seguir la acción desde la perspectiva de los misiles.*



La acción será la protagonista de este simulador de helicópteros que pronto podremos disfrutar en nuestras Nintendo 64.

◄ *Las batallas estarán en 3D. Los decorados no serán gran cosa, pero la acción brillará con luz propia.*



▲ *Antes de cada misión, decidiremos el arsenal que queremos que cargue nuestro helicóptero. Elegid bien...*

Secuencia de una muerte anunciada



La cámara seguirá la acción siempre desde fuera de la máquina. De esta forma disfrutaremos de un horizonte mucho más amplio que nos servirá para fijar los objetivos con mayor nitidez y detalle.

«Hyperdrive»

● Midway ● Carreras ● Principios 99

Midway ya ha empezado a convertir a Nintendo 64 su arcade más veloz

De momento es sólo una recreativa, pero Midway ya ha empezado a transferir datos de este poderoso «Hyperdrive» a Nintendo 64. **La máquina está haciendo estragos en USA.** Recuerda a «Wipeout» y también a «F-Zero 64», pero ésta **incorpora capacidad de maniobra de 360º y control total en todas las direcciones.** De hecho, cuanto más cerca de la pista vayamos, más velocidad conseguiremos. Ese es el reto, lo difícil será mantenerse abajo entre tantos obstáculos como prometen los **cuatro enormes circuitos** que incluirá el juego. Y del aspecto gráfico no hablamos, porque aquí tenéis las pruebas...



▲ *El juego está ambientado en el año 2100, y las naves son en realidad coches de carreras.*



◀ *«Hyperdrive» tiene una estética muy «Wipeout», pero los gráficos serán más sofisticados y la mecánica de juego será diferente.*



▲ *La conversión ya ha empezado, pero hasta el 99 no tendremos el juego en Nintendo 644.*

«Micro Machines 64»

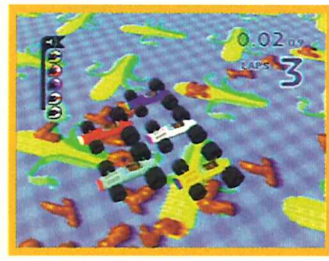
● Midway ● Coches ● Finales 98

Codemasters se decide por fin a llevar su gran clásico a Nintendo 64

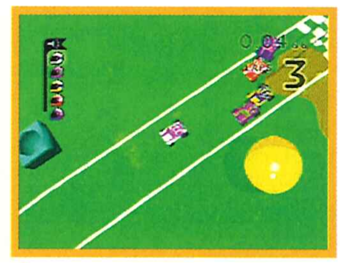
Son ellos mismos, los chicos de Codemasters, quienes están convirtiendo «Micro Machines» a N64 para **Midway.** Y ya veis que el estilo de la casa está muy presente. ¿No os recuerda esa **vista aérea** a la versión NES de los microcoches? Pues es la que tendremos en Nintendo, acompañada eso sí de **gráficos poligonales y objetos modelados en 3D.** Pero habrá más cambios. Por ejemplo, **los coches dispondrán ahora de misiles** y brazos mecánicos para luchar con los rivales. Y el modo multiplayer ¡se desarrollará en la misma pantalla!, y será una especie de "a ver quién sobrevive, porque se lleva un punto". Los programadores trabajan ahora en un nuevo modo que **elevaría a ocho los jugadores que podrían correr a la vez.** Eso tenemos que verlo...



▲ *La vista aérea típica de «Micro Machines» garantizará un panorama perfecto de juego.*



▲ *Los coches presentarán gráficos poligonales y los objetos estarán en 3D.*



▲ *¿Os imagináis a ocho jugadores compitiendo a la vez?*



▲ *El modo 4 jugadores se celebrará en la misma pantalla, sin "split screen".*

➤ **Aunque «Banjo-Kazooie» está todavía de estreno,** ya nos hemos enterado del nombre de la segunda parte del juego. Se llamará «Banjo-Tooie», está prevista para el 99, y tiene muchas cosas que contar. Veréis, resulta que los programadores, tan retorcidos ellos, han incluido algunas zonas en «B-K» a las que no se podrá acceder sin jugar primero a «B-T». Ahora viene la incógnita, porque si el juego no utiliza Controller Pak para grabar las partidas, ¿cómo haremos para unir los dos? Se rumorean dos posibilidades: que la segunda parte corra sobre el 64DD, algo bastante improbable, o bien que en ella nos den un código que se introduzca en la primera entrega para abrir las áreas secretas. Ahora sólo nos queda saber qué clase de personaje es ese Tooie que aparece en el título de la continuación.

➤ **Apuntad también estos nombres: «NBA Courtside 2» y «1080 Snowboarding 2».** Left Field está manos a la obra en una nueva versión de su juego de basket que funcionará sobre un engine mejorado y tendrá las plantillas actualizadas. En cuanto al juego de snowboard, ocurre otro tanto de lo mismo: sus creadores trabajan en nuevas pistas, nuevos personajes y más velocidad sobre la nieve.



➤ **Parece que la relación de Acclaim con los comics** nos va a dar nuevas alegrías. Después de «Turok» y «Shadowman», nos han comentado que esta compañía se ha embarcado en un nuevo proyecto con Bloodshot como protagonista. Todavía no se sabe apenas nada del juego, pero sí mucho del super-héroe: es muy violento y acostumbra a luchar contra criaturas demoníacas.

➤ **Nintendo ha dejado entrever que diez títulos recientes de Game Boy** incluyen códigos de color que los harán compatibles con la nueva portátil en color que lanzarán antes de final de año. Aunque la Gran N no quiso decir cuáles eran exactamente, el número uno para salir coloreado en la Game Boy Color es «Wario Land 2». Seguiremos informando.

¡¡GRAN CONCURSO BANJO KAZOOIE!!

BANJO-KAZOOIE

¡Consigue tu Juego Gratis!

BANJO-KAZOOIE

Pega aquí la imagen del juego que aparece en el interior

¡Regalamos 100 juegos de Banjo Kazooie!

Bases del concurso Banjo Kazooie

1. Para participar en el concurso debéis recortar la imagen de BANJO KAZOOIE que aparece en estas páginas, pegarla en el cartón de la portada y enviarlo al apartado de correos que indicamos en el cartón.
2. Entre todos los cartones recibidos se seleccionarán **CIEN**, y sus remitentes serán premiados con un cartucho de Banjo-Kazooie para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los cartones recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre los días **17 de agosto y 30 de septiembre de 1998.**
4. La elección de los ganadores se realizará el **2 de Octubre de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán en el **número de noviembre** de la revista Nintendo Acción.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.


Érase una vez ....
una bruja vieja y arrugada llamada Gruntilda,
una maléfica mujer que secuestra a Tooty, hermana de
Banjo y Kazooie, para robarle su belleza. Ahora, nuestros héroes
deben salir en su busca. ¿Te gustaría acompañarles?
Participa en la aventura y no te pierdas este sensacional concurso.
Te ofrecemos la oportunidad de conseguir uno de los 100 juegos de Banjo-Kazooie que regalamos.
Nintendo Acción
Nintendo
www.nintendo.es



Tanto Banjo y Kazooie como el resto de personajes *que aparecen en el juego tienen un aspecto y una forma de moverse que les hace parecer dibujos animados.*

NINTENDO 64
NINTENDO (RARE)
AVENTURA-PLATAFORMAS
128 MEGAS
9 MUNDOS
BATERÍA: SÍ

BANJO-KAZOOIE

El mejor juego desde «Mario 64»

Mario ya tiene quien le tosa. La pareja estelar que forman el oso Banjo y su inseparable Kazooie nos ha demostrado tras varios horas de juego que **está preparada para que su juego se convierta en el nuevo número uno.**

El primer argumento que aporta son los **gráficos más perfectos que hayáis visto en la Nintendo 64.** Y no es palabrería, es que ningún otro cartucho alcanza este nivel. A partir de ahora, cuando habléis de suavidad en las texturas tendréis que referiros a «Banjo-Kazooie», y si buscáis animaciones de dibujo animado pensaréis en sus personajes. Todos los escenarios tienen una belleza cautivadora. Algunos la buscan sin disimulo, como las pirámides de "Gobi´s Desert", pero hasta los que lucen más tétricos ("Mad Monster Mansion") tienen un encanto que os obliga a hacer un alto para admirar las vistas.

El estilo de juego es muy similar al de «Mario 64», y **en este aspecto Banjo es mucho menos innovador.** Tanto, que se podría decir que éste es un juego del fontanero protagonizado por un oso. «Banjo-Kazooie» sigue el mismo planteamiento, con un área central, la cueva de Gruntilda, desde la que accedéis a los diferentes mundos. **La idea es reunir piezas de puzzle en vez de estrellas,** pero la lista de enredos de todo tipo en los que os tenéis que meter para conseguirlas es tan grande (situaciones plataformeras, carreras, peleas, enigmas,...) que asegura muchas horas de partida. Además, **existen muchos objetivos secundarios** (todos implican recoger items) que invitan a jugar de nuevo.

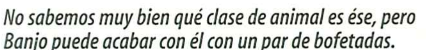
Una pareja muy bien avenida

Los protagonistas forman un doblete perfectamente compenetrado que **aprende sobre la marcha más de veinte movimientos distintos.** Muchos recuerdan también a los de Mario, tanto en la forma de hacerlos como en el resultado: Banjo y Kazooie pueden **volar, hacer culadas y saltar hacia atrás como nuestro bigotudo favorito.** Entonces ¿se trata de una copia? Nosotros lo vemos de otra forma. La idea es retomar un planteamiento que rompió moldes en su día. Quizá no sea muy original, pero como es un estilo que nos encanta y tiene unos gráficos que se salen de lo común, nosotros más contentos que unas castañuelas con «Banjo-Kazooie». No puede faltar en vuestra colección.

Mumbo Mountain

Aunque antes habréis investigado los alrededores de la casa de Banjo, se puede decir que "Mumbo Mountain" es el ***primer mundo propiamente dicho*** *del juego. La fauna que habita en esta montaña es abundante. Hay un* ***toro bravo*** *al que es mejor no acercarse mucho, y también un* ***gorila con muy malas pulgas.***





No sabemos muy bien qué clase de animal es ése, pero Banjo puede acabar con él con un par de bofetadas.



A la salida del estanque que hay en el centro del escenario os espera este pedazo de toro. Y no hay pase de pecho que valga. Os recomendamos correr para evitar su cornamenta.



Desde esta posición se aprecia mejor el paisaje. ¡Vaya, allí abajo se ve un Jinjo!



¡Caray con las termitas! Están creciditas por estos parajes, así que cuidado con ellas.



Tenéis que aprovechar a tope la habilidad de Kazooie para poder subir por esta cuesta.

Con la llegada de «Banjo-Kazooie», los amantes de las plataformas tienen su paraíso en la Nintendo 64. El juego de RARE es una opción de compra que los buenos aficionados no pueden eludir.

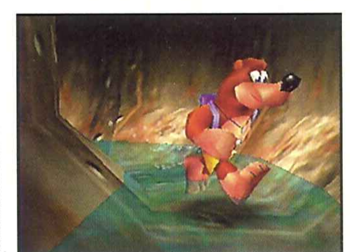


En esta fase, Banjo se tiene que transformar en hormiga para conseguir todos los items. Como veis, su pequeño tamaño es un inconveniente.



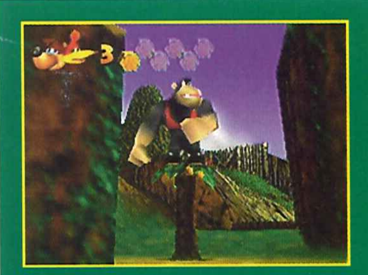






La calidad gráfica de «Banjo-Kazooie» no tiene rival. *Sin lugar a dudas, éste es el juego más bonito que haya posado sus "reales" sobre la Nintendo 64. RARE ha conseguido dar vida a unos personajes de cómic que habitan escenarios de fantasía. Cada lugar que descubrís os ofrece un despliegue de efectos que van desde unas texturas extrasuaves hasta unas transparencias en las zonas acuáticas que dejan pequeño a todo lo que hayáis visto.*

Un King Kong de pacotilla







En uno de los extremos de "Mumbo Mountain" hay un cocotero sobre el que habita el ***gorila Conga,*** *un mono juguetón que se divierte* ***lanzando cocos*** *a todo el que pasa por debajo suyo. Tarde o temprano tendréis que acercaros vosotros por allí, así que deberéis encontrar la forma de "convencerle" para que abandone su particular forma de pasar el rato. Una pista:* ***todo acaba con Banjo disparando huevos al gorila de marras.***

Treasure Trove Cove

Hablar de playas y sol suena a vacaciones y a descanso, pero en este mundo os tendréis que esforzar a tope para encontrar todas las piezas del puzzle. Aquí los **cangrejos dejan clara la utilidad de sus pinzas, y las aguas están infestadas de tiburones.** *Tampoco podía faltar un barco pirata con el correspondiente tesoro en sus bodegas.*

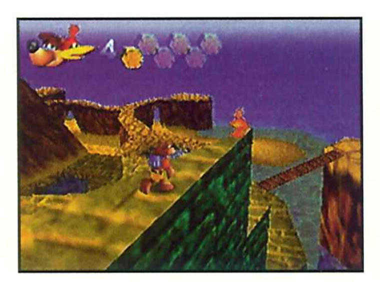






Banjo es la mitad más fuerte de la pareja protagonista del juego. *A él es a quien controláis por defecto, aunque también podáis cambiar a Kazooie en cualquier momento. El punto fuerte del oso es su fuerza, que le permite acabar con cualquier enemigo a guantazos o haciendo un ataque en el que rueda por el suelo. También le saca partido a su capacidad para trepar a los árboles y saltar de plataforma en plataforma, aunque Kazooie le ayude a llegar más lejos haciendo un doble salto.*





Banjo se juega la vida para llegar hasta este Jinjo. Si se cae de aquí, se pegará una buena.



El pirata del galeón ha perdido su tesoro. Devolvédselo y os dará una pieza del puzzle.



Darse un bañito puede tener consecuencias fatales. Podéis ser el aperitivo de un tiburón.

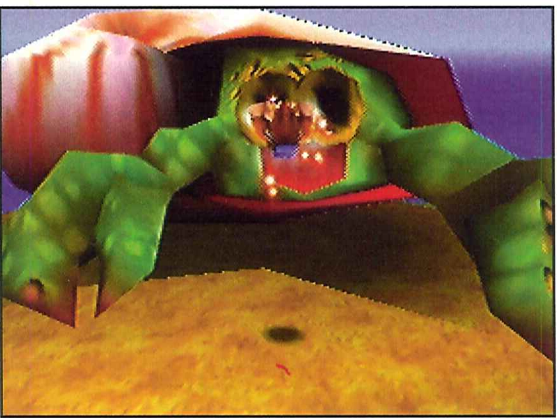
En esta fase hay un pequeño crucigrama que resolver. Tenéis que escribir el nombre del juego saltando de letra en letra y evitando los ataques del cangrejo. Pero claro, antes tenéis que encontrar la forma de entrar aquí.





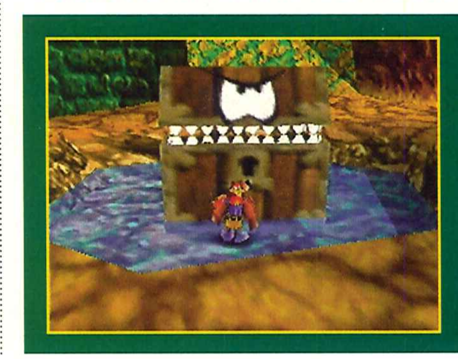


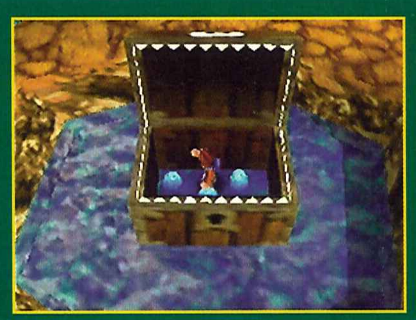
Este castillo de arena esconde un secreto en su interior. ¿Y si bajara el nivel del agua?



Señoras, señores, con ustedes el enemigo más grandullón de "Treasure Trove Cove". Es tan enorme que cuando le ganáis, podéis entrar en su caparazón y buscar items allí.

Buscando en el baúl de los recuerdos

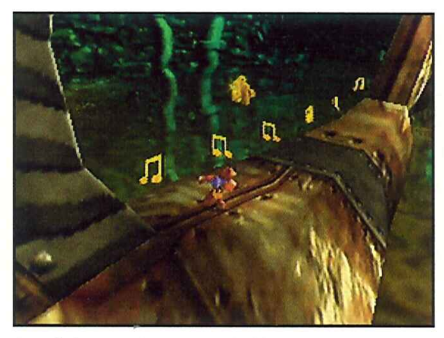


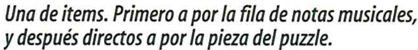


Los **cofres** *que hay repartidos por este escenario guardan dos sorpresas. La buena es que a menudo tienen* **premio** *en su interior. La mala, que pegan unos* **mordiscos** *que dejan tiritando vuestra barra de energía.*

Clanker's Cavern

¿Sabéis nadar bien? *Será mejor que sí, porque esta es una de esas fases en las que toca ponerse el bañador y no perder de vista el flotador con la cabeza de patito por si las moscas. Estamos en las* **alcantarillas de la guarida de Gruntilda,** *y aquí abajo seguro que se os va más de una vida mientras buceáis en busca de vuestro objetivo.*





Una de items. Primero a por la fila de notas musicales, y después directos a por la pieza del puzzle.



Pese a su amenazador aspecto, el tiburón que vive en el estanque central de la fase es inofensivo. Si sabéis hurgar en su dentadura, seguro que sacáis algo de provecho.



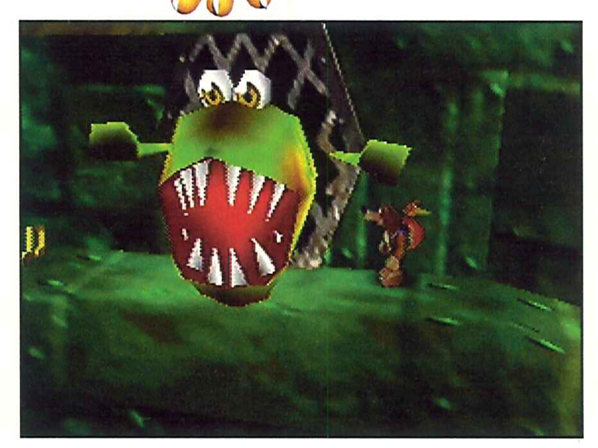
En el interior del tiburón se esconde una buena parte de los items de esta fase. La pregunta es: ¿cómo se entra?





La barra de energía azul marca el aire que os queda cuando vais buceando.

Banjo y Kazooie son dos protagonistas en uno. Se compenetran tan bien que combinando los movimientos de cada uno no habrá nada que se os resista.



Buena sonrisa, sí señor. No os podéis imaginar los sustos que pegan estos enemigos cuando salen de sus guaridas.

Liberad a Clanker





Este ***enorme tiburón*** *es vuestro anfitrión dentro de este mundo. Al principio está sumergido dentro del estanque, pero a él lo que le gusta es el aire fresco. Tenéis que* ***ingeniároslas para conseguir que salga a la superficie.***











Pese a sus malas pulgas, Kazooie es la parte ágil del dúo. *Las alas de este pajarraco son su principal aportación. Gracias a ellas podéis sobrevolar los escenarios, aunque tenéis que encontrar los puntos desde los que despega y saber que su capacidad para tomar altura depende del número de plumas que hayáis recogido antes. Con el ítem adecuado también os sirven para haceros invulnerables. Kazooie aprovecha sus largas patas para subir cuestas empinadas, y cuando encontráis unas botas o unas zapatillas podéis atravesar zonas tóxicas o correr más rápido. Por último, su pico le puede dar más de un disgusto a cualquier enemigo.*

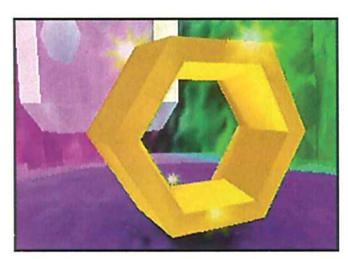
BubbleGloop Swamp

***Ranas, cocodrilos, tortugas o libélulas** son algunos de los personajes que os acompañan en vuestro recorrido por este pantano, y no todos están dispuestos a dejaros pasar así como así. Un consejo: si queréis conservar vuestra salud, no se os ocurra pisar el **agua cenagosa** a menos que Kazooie lleve puestas sus botas especiales.*

Colmena: *La miel que tiene es vuestra fuente de energía. ¡Cuidado con las abejas!*



Miel: *La conseguís en las colmenas y también tras matar a algunos enemigos.*



Panal: *Estas piezas forman vuestra barra de vida. Cuando cogéis seis se hace más grande.*



Jinjo: *Hay cinco escondidos en cada mundo. Si los encontráis recibís una pieza del puzzle.*



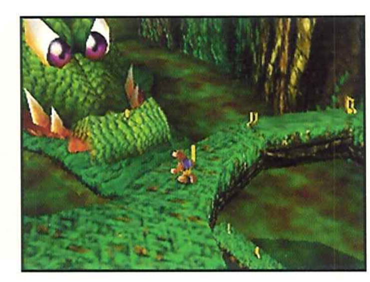
Notas musicales: *Hay cien repartidas en cada mundo. Procurad cogerlas todas.*



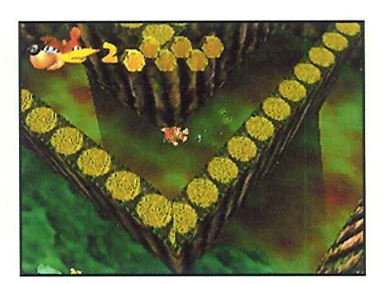
Puzzle: *Son vuestro principal objetivo. Tenéis que encontrar diez por mundo.*



¡Ouch! Acabamos de descubrir que los osos y las ranas no se llevan demasiado bien.



En medio del pantano descansa este enorme cocodrilo. Menos mal que es inofensivo.



Esta fase incluye un pequeño laberinto que tenéis que atravesar a toda velocidad.

Si acudís a la cabaña de Mumbo y os transformáis en cocodrilo, podéis participar en una competición muy especial. Se trata de ver quién es capaz de comer más en un tiempo límite.







Disparando huevos a varios cocodrilos como éste, Banjo consigue una pieza del puzzle.



Estas plataformas sirven para que Kazooie haga un salto especial más largo que el normal. Desde aquí puede llegar a los troncos que se ven al fondo.

El concierto de las tortugas





*En "BubbleGloop Swamp" tenéis que participar en un concierto de tortugas. Se trata de **repetir la melodía** que os marca **Tip Tup,** uno de los pilotos que aparecían en **«Diddy Kong Racing».***

Freezeezy Peak

*Ya sabíamos nosotros que no iba a faltar una **fase nevada** en «Banjo-Kazooie». Al entrar puede que sintáis un poco de frío, pero los **muñecos de nieve asesinos** pronto os harán entrar en calor. Por cierto, ¿qué tal se os da montar en trineo? Porque en estas montañas habita un **oso polar** muy aficionado a las carreras de velocidad.*



En esta fase os transformáis en morsa, y como veis no tardáis mucho en hacer nuevas amistades.

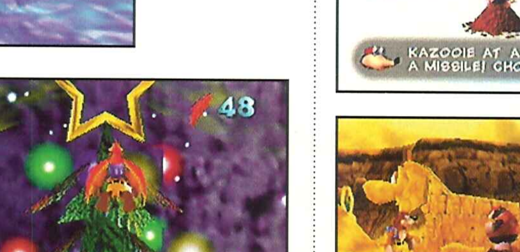


Cinco muñecos de nieve tratan de amargaros la existencia en este mundo. Para acabar con ellos tenéis que hacer un vuelo rasante con ataque kamikaze directo a su sombrero.



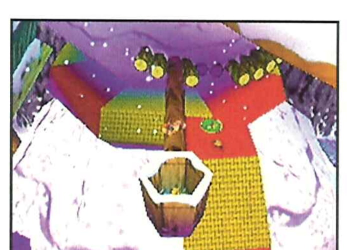
En los escenarios de «Banjo-Kazooie» hay cientos de items. Encontrarlos os llevará muchas horas de juego.



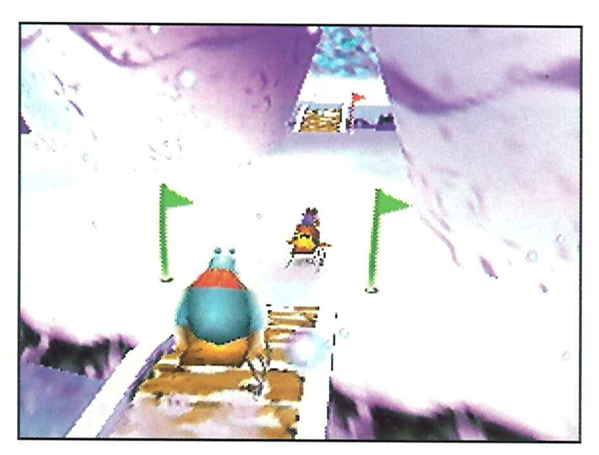


Un vuelo contrarreloj. Tenéis que pasar varias veces por la estrella del árbol.

Seguro que nunca antes os había tocado proteger a unas bombillas de colores en su camino hacia el árbol de Navidad.

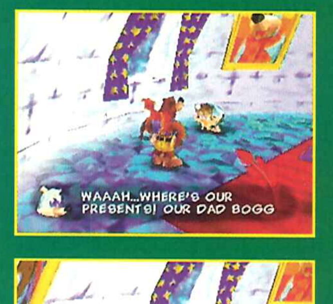


En el centro del escenario hay un muñeco de nieve gigante. Escalar hasta su cabeza es casi como subir a la cima del Everest.



Este es un momento de la carrera de trineos contra el oso polar. Primero os toca correr convertidos en morsa. Luego tendréis que ganarle siendo Banjo.

Banjo Noel



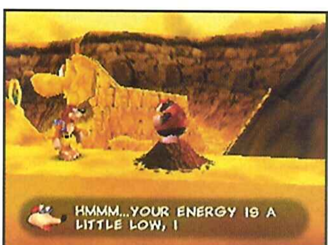


*Nada más entrar en este mundo os encontráis un **iglú en el que vive una familia de osos.** Los pequeños están tristes, porque no tienen **regalo de Navidad,** así que a Banjo le toca ir a buscarlo para hacer de Papa Noel por un día.*









Banjo y Kazooie pueden llegar a realizar más de veinte movimientos, *pero antes tienen que aprender cómo se hacen. Vuestro profesor particular es Bottles, un topo al que debéis buscar en algunos mundos para que os enseñe. Cada nuevo movimiento no sólo os resulta de utilidad en esa fase, sino que también puede ser la clave para solucionar algún problema que os hubiese surgido en otra anterior.*

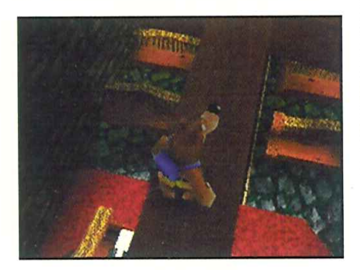


Gobi's Desert

*Todo lo que se os ocurra al pensar en las **pirámides de Egipto** está presente en este mundo del desierto. Hay **sarcófagos, alfombras mágicas, camellos, momias,** encantadores de serpientes y hasta una **esfinge con gripe.** Y claro, sobre todo arena, tanta que os puede llegar a tragar si no os movéis con cuidado.*



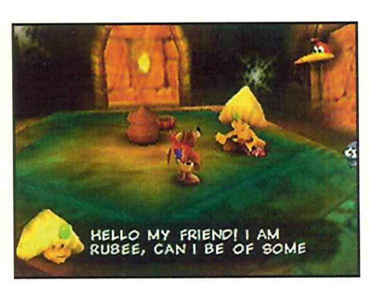








¿Y las cámaras? ¿cómo se ve «Banjo-Kazooie»? *Hay dos perspectivas de juego. Una es una toma general que cambia de posición según el desarrollo de la acción. Sin embargo, presionando el botón R podéis pasar a una perspectiva que se sitúa justo detrás de Banjo y le sigue así a todas partes. Los botones C del mando sirven para variar la altura, desde una más alejada hasta una vista en primera persona, y también para girar la cámara de izquierda a derecha.*



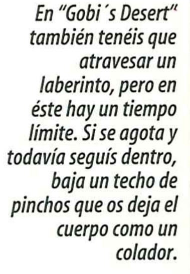
Hola, señor encantador de serpientes. ¿Sería tan amable de hacerme una demostración?



En esta habitación tenéis que jugar al juego de las parejas con las baldosas del suelo.



Este es uno de los escenarios más bonitos del juego. Merece la pena verlo desde el aire.



En "Gobi´s Desert" también tenéis que atravesar un laberinto, pero en éste hay un tiempo límite. Si se agota y todavía seguís dentro, baja un techo de pinchos que os deja el cuerpo como un colador.





RARE ha tomado como punto de partida el estilo de «Mario 64», tanto en la disposición de las fases como en el objetivo del juego.



La esfinge tiene un problema de narices. No es broma, es que está acatarrada y las tiene taponadas. Sin conseguís que vuelva a respirar bien, ella sabrá agradecéroslo.

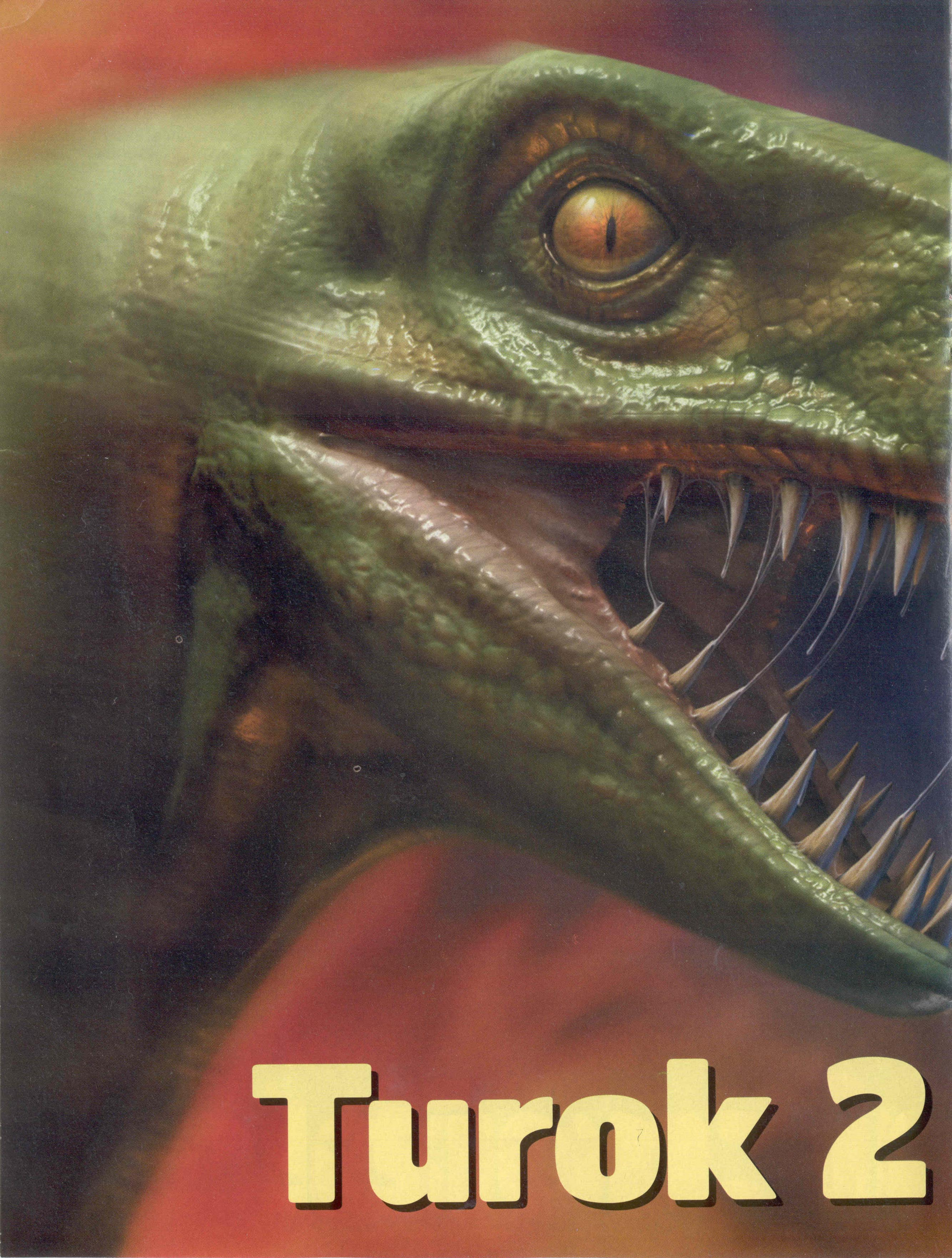
Un camello en apuros





*En este mundo os encontráis con un doble problema: hay una **palmera sedienta y un camello que se muere de calor.** Tenéis que encontrar la forma de ponerlos de acuerdo para que **ambos quedan satisfechos.***


npossible


Turok 2


ENTERTAINMENT
AKKlaim
Nintendo
Acción



Nintendo Acción

Mission: In

Mad Monster Mansion

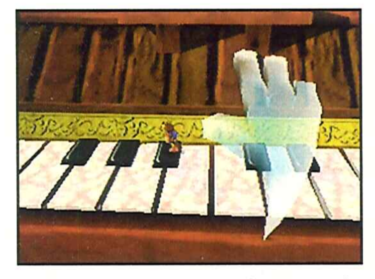
Noche de miedo en la aventura de Banjo y Kazooie. Un **cementerio tenebroso** os sirve de entrada a esta **terrorífica fase,** en donde cualquier cosa puede estar **embrujada.** Por supuesto que hay fantasmas, pero también criaturas de ultratumba que salen de cualquier esquina, y hasta murciélagos dispuestos a dejaros sin una gota de sangre.



Si no queréis que una de estas tumbas acabe siendo la vuestra, más vale que le deis una buena paliza a esta lápida que os persigue.



Los monstruos que salen de los cuadros están un poco escuálidos. Dicen que esta noche les apetece cenar oso para ver si engordan un



Banjo tiene que repetir la música que toca la mano para conseguir otra pieza de puzzle.



Nuevo laberinto en el jardín encantado. No sabemos si hay más items o enemigos.



En el tejado de esta casa se está mucho mejor. Abajo esperan los esqueletos...



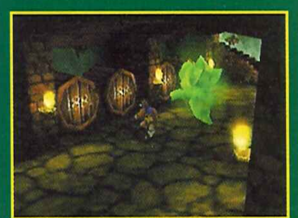
En esta fase hay una iglesia, en la iglesia un órgano, y en el órgano, items. ¡A por ellos!

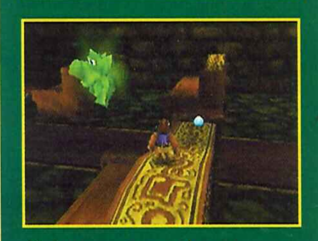
Bueno, a ver cómo explicamos esto. Los que están dentro del retrete son Banjo y Kazooie convertidos en calabaza. ¿Y qué demonios hacen ahí? Pues ir en busca de la pieza de puzzle más sucia de todo el juego. Sólo os decimos que hay que tirar de la cadena para cogerla.



¡Menudo susto!

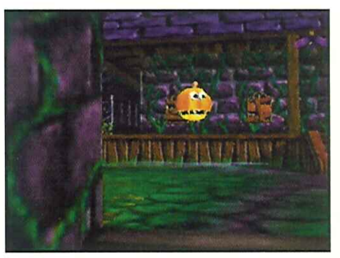






Sí, éste es un mundo con **ambiente terrorífico,** así que a nadie debería sorprender que esté lleno de fantasmas por todas partes. Lo que ocurre es que, aun sabiéndolo, sigue dando un poco de miedo eso de entrar en cualquier habitación y encontrarte con uno de éstos.









Mumbo Jumbo es un hechicero que os puede servir de mucha ayuda. Conoce la magia vudú como la palma de su mano, y es capaz de convertiros en cualquier cosa que se le ocurra: una hormiga, una abeja, una calabaza, un cocodrilo o una morsa. Con vuestro nuevo aspecto podéis llegar a sitios o hacer cosas que antes eran imposibles. Eso sí, tenéis que pagar un precio en items para utilizar sus servicios.

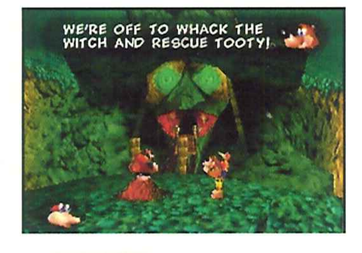


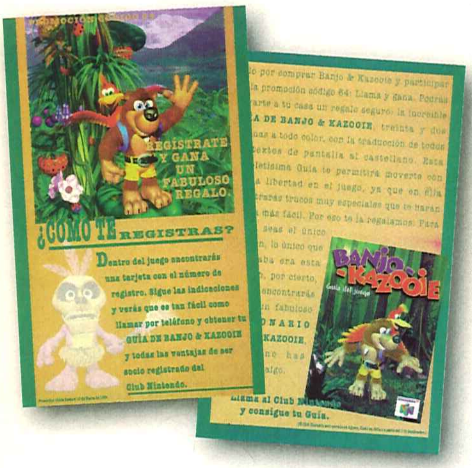
Rusty Bucket Bay

*El siguiente destino en el viaje de nuestra intrépida pareja es un **puerto industrial** en el que se encuentra atracado un **gigantesco barco mercante.** Nadie en sus cabales se atrevería a entrar en él, porque el peligro ronda en cada esquina, pero es que no todo el mundo tiene una importante misión de rescate que cumplir. Ellos sí.*









Los textos de pantalla de «Banjo-Kazooie» están en inglés, *pero Nintendo ha pensado en todo y os va a solucionar el problema con una nueva promoción Código 64. En el interior de la caja del juego encontraréis una tarjeta con un número de registro. Sólo tenéis que llamar al Club Nintendo y os regalarán una guía de 32 páginas a todo color con la traducción de todos los textos y un útil diccionario. Además, el número de vuestra tarjeta os servirá para convertiros en socios registrados del Club, una nueva modalidad que os proporcionará un montón de ventajas.*



La sirena del barco es un mini-juego. Hay que acertar con la combinación de sonidos.

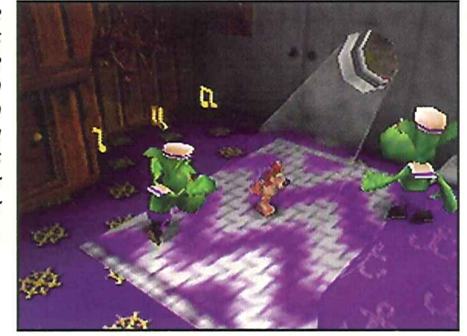


¿Quién dijo vértigo? Además, desde aquí arriba se disfruta de unas vistas preciosas.



Bueno, no se ponga usted así. Hay que ver qué malas pulgas gasta la gente por aquí.

En los camarotes de los marineros también es posible encontrar items. Lo malo es que a ellos no les hace mucha gracia que os coléis allí, y os quieren hacer salir por las buenas o por las malas.





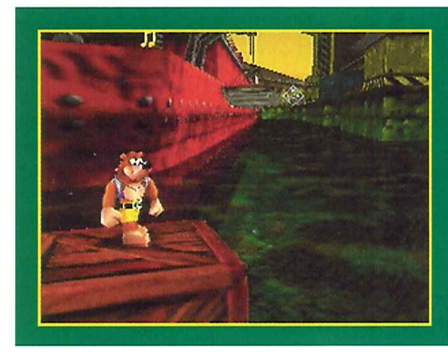


Dando una culada sobre este interruptor se detiene el ritmo de la sala de máquinas.



Los engranajes que mueven el barco son uno de los lugares más peligrosos de todo el juego. Y lo malo es que no os queda más remedio que pasar por aquí si queréis completar el juego.

El Titanic era más seguro





*En el interior de este carguero es donde encontráis la mayor parte de la **"movida" de este mundo.** Además, está anclado en aguas tóxicas, así que andaros con precaución si os decidís a bañaros aquí.*

Click Clock Woods

*El **último mundo** antes de veros las caras con la horripilante Gruntilda está situado en un bosque, pero se puede decir que son **cuatro fases en una.** El secreto está en que lo tenéis que **visitar en las cuatro estaciones,** y el paisaje no es igual en primavera que en invierno. Eso sí, los enemigos que viven aquí se mantienen igual de pesados.*



Si exploráis a fondo los árboles descubriréis la casa donde habita esta ardilla.



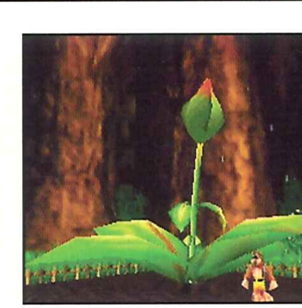
Como estamos en un bosque, Banjo se pasa la mayor parte del tiempo escalando árboles.



Una visita al nido del águila. Pero llegáis en mal momento, porque está muerto de sueño.

Esto no es un reloj de cuco precisamente. Es uno de los numerosos pajarracos que se esconden en los troncos de los árboles y están esperando justo a que paséis vosotros para salir y pegaros un susto.

Desde luego, el tamaño de las libélulas por estos parajes impresiona a cualquiera.



Banjo, pluriempleado, se mete a agricultor. Tiene que hacer que esta planta crezca.

Las 4 estaciones





*Fijaros **cómo cambian las cosas de una estación a otra.** En verano todo está seco como una uva pasa. En otoño, sin embargo, la misma zona está inundada.*





Dentro de la guarida de Gruntilda hay dos clases de puertas. *Para entrar en cada fase tenéis que completar un puzzle con las piezas que hayáis encontrado antes. Las que tienen una nota pintada se abren recogiendo las cien que hay en cada mundo.*

El Análisis

GRÁFICOS



Excepcionales por los cuatro costados. Tienen un diseño precioso, efectos increíbles y se ven como una película de animación.

MOVIMIENTOS



Tenéis libertad absoluta para moveros y decenas de posibilidades de acción. Las animaciones de todos los personajes que aparecen también son para enmarcarlas.

SONIDO



La animada canción que nos presenta el juego da paso a un aluvión de sonidos FX durante la partida. La ambientación de cada mundo es perfecta.

JUGABILIDAD



El aprendizaje progresivo de movimientos corre paralelo al aumento de la dificultad, y además os permite acceder a zonas a las que antes no llegabais. El juego de cámaras es a veces un pelín forzado.

ENTRETENIMIENTO



No se puede decir que sea novedoso, pero sí muy divertido. Encontrar todas las piezas del puzzle os llevará un montón de horas.

***TOTAL* 97**

- *Los* **gráficos de «Banjo-Kazooie»** *son los mejores en cualquier consola. Si alguien duda de la capacidad de la N64, que los vea y calle para siempre.*
- *Cada personaje protagonista se especializa en ciertos movimientos, y juntos garantizan un* **gran número de posibilidades de acción.**
- *El planteamiento es* **muy parecido al de «Mario 64», pero no importa.** *Aunque sea conocido, aquí todo aparece más bonito que en otros juegos.*
- *RARE ha creado una* **obra maestra de las plataformas.** *Si os gusta este género, éste título no puede faltar en vuestra lista de compras.*

BANJO KAZOOIE FRENTE A MARIO 64

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■

	Gráficos	Personajes	Movimientos	Escenarios	Control	Duración	Conclusión
1. SUPER MARIO 64							
Nintendo - Nintendo Comentado en Nintendo Acción 52. **Total: 99** Precio: **9.490 Pta**	Los dos le **sacan todo el partido a las 3D.** Los de Mario, en general, parecen más poligonales, y las **texturas son más planas. Banjo** va un paso más allá, llenando la pantalla de elementos con un **colorido y una definición extraordinarios**.	Los protagonistas de **«Mario 64» tienen más solera,** porque los conocíamos ya desde hace años. Sin embargo, en **«Banjo-Kazooie»** no sólo aparecen más, sino que tienen un aspecto más redondeado. Parecen **sacados de un dibujo animado.**	Mario y Banjo son **almas gemelas,** porque los dos pueden hacer prácticamente los mismos movimientos. En este aspecto se ve claramente que RARE ha copiado acciones como la culada o el salto de espaldas que hacía el fontanero en su juego.	El planteamiento de Banjo también está inspirado en el juego de Mario: hay una **zona central que da acceso** al resto de fases. «Mario 64» tiene más, pero los **escenarios de «Banjo..» son más ricos** en detalles. Los temas se repiten: nieve, agua, etc.	Al haber imitado los movimientos, Banjo también ha tomado buena nota de la forma de hacerlos. El **control en ambos es muy intuitivo,** pero hay una faceta en la que **«Mario 64» se pone por delante:** el juego de cámaras parece más ágil.	Estamos ante dos **aventuras larguísimas.** Su planteamiento se basa en recoger cientos de ítems, así que completar cualquiera de las dos os puede llevar mucho tiempo. Aquí **Mario** también tiene una ventaja: el **número de fases es mayor.**	Es **difícil juzgar cual de los dos juegos es mejor.** El de Banjo ha conseguido algo que parecía difícil, **mejorar la calidad técnica.** Sin embargo, **no es tan original.** En relación calidad/precio, **los dos son imprescindibles.**

En «MK4» **hay tanta sangre** *que llega incluso a salpicar a la cámara, aunque para no molestar a los más sensibles existe una opción que la desactiva.*

NINTENDO 64
MIDWAY (EUROCOM)
LUCHA
96 MEGAS
15 PERSONAJES
BATERÍA: NO

información del **juego**

1-2 JUGADORES · CONTROLLER PAK · RUMBLE PAK

Precio **11.990** PTA



MORTAL KOMBAT 4

La resurrección de un clásico

Definitivamente, el cuatro es el número que mejor le sienta a «Mortal Kombat». **Esta entrega es la más convincente de la serie,** y mejora con holgura lo que Raiden y los suyos nos habían servido en la Nintendo 64. El gran cambio es que los combates se modernizan **adaptándose a las 3D.** Los personajes se mueven tan bien como siempre, pero ahora estrenan volumen poligonal y texturas de lujo. **Desaparecen las características digitalizaciones, pero os aseguramos que salís ganando con el cambio.** Basta con ver la secuencia de un fatality para comprobar que todo ha ido en beneficio de la espectacularidad.

Nuevas caras, más gore que nunca

El recuento de novedades sigue con una lista de personajes que presenta hasta **siete debutantes.** Se acabó aquello de repetirlos cambiando el color de su traje, e incluso luchadores veteranos como Jax, Sonya Blade o Reptile se han sometido a un rejuvenecedor cambio de imagen. **Su forma de pelear sigue siendo parecida,** algo lógico si tenéis en cuenta que **la mayoría mantiene el mismo repertorio de golpes.** El control también se revela igual de fiable que de costumbre, aunque **os aconsejamos jugar con el pad en vez de utilizar el joystick,** porque ofrece más garantías.

Otra cosa que salta a la vista es que se ha querido **volver a los orígenes de «Mortal Kombat».** La línea humorística que representaban los babalities, friendship... en anteriores entregas ha sido borrada del mapa. La parafernalia gore (sangre, huesos rotos, etc.) le otorga a este cartucho un carácter muy especial que, unido a su indiscutible clase, consigue que renazca una serie que estaba amenazada por sus últimos tropiezos. Nosotros apostamos fuerte por «MK4» como el nuevo **número uno de la lucha en Nintendo 64.**



Este movimiento es uno de los clásicos de Johnny Cage. Los personajes veteranos conservan intacto su repertorio de golpes.



Liu Kang hace juegos malabares con su enemigo. Os aseguramos que Fujin no está de acuerdo con el papel que le ha tocado en este número.

Ésta no es una entrega más de «Mortal Kombat». Se trata de la mejor de la serie, que por fin se decide a presentar los combates en tres dimensiones



Dada la rapidez de los combates, el control es más fiable si manejáis el pad direccional.



Cuando la cámara se acerca a los personajes es cuando mejor se aprecian las texturas.

RAIDEN



6-Hit: *Starter, Correr, Ab+PaA, Torpedo.*
5-Hit: *Arma, At+PuB, At+PuB, Teleport, At+PaB, Lightning Bolt, Torpedo.*
4-Hit: *Arma, At+PuB, At+PuB, Teleport, At+PaB, Torpedo.*
4-Hit: *Arma, At+PuB, At+PuB, Teleport, Ab+PaA, Torpedo.*





FUJIN

7-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Tornado Lift, Slam, PuA, Rising Knee.*
6-Hit: *Tornado Lift, Slam, PuA, Rising Knee.*
6-Hit: *Starter, Correr, PuA, Rising Knee.*
5-Hit: *Tornado Lift, Slam, Salto, Dive Kick, Uppercut.*





SUB-ZERO



11-Hit: *Salto, PuA, PaA, Ice Blast, Ab+PaA, Ice Clone, PaA, PaA, Arma, At+PuA, At+PuB, Slide.*
9-Hit: *Ice Blast, PaA, Ice Blast, PuA, PaA, Ab+PaA, Correr, PuA, Salto, PaA, Slide.*
8-Hit: *PaA, Uppercut, PuA, Ice Blast, Arma, At+PuA, At+PuB, Uppercut, Slide.*





LIU KANG



8-Hit: *(Mantener PaB) Starter, Correr, PuA, PuA, Soltar PaB, Low Fireball, High Fireball.*
7-Hit: *Starter, Salto, PaA, High Fireball, Low Fireball.*
6-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Salto, PaA, High Fireball.*
5-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Flying Kick, Low Fireball.*





GUERREROS TERRESTRES



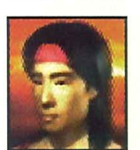
RAIDEN
Dios del Trueno



FUJIN
Dios del Viento



SUB-ZERO
Ninja



LIU KANG
Monje Shaolin



SONYA BLADE
Fuerzas especiales



JOHNNY CAGE
Actor



JAX BRIGGS
Fuerzas especiales



KAI
Guerrero



JAREK
Guerrero

EJÉRCITO DE LAS TINIEBLAS



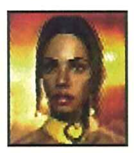
Shinnok
Señor de las Tinieblas



GORO
Lugarteniente



REIKO
General



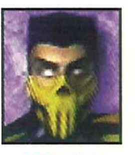
TANYA
Traidora Edenia



REPTILE
General



QUAN CHI
Hechicero



SCORPION
Ninja

Significado de las abreviaturas **Ab:** *Abajo* **At:** *Atrás* **Ad:** *Adelante* **Ar:** *Arriba* **PuA:** *Puñetazo Alto* **PuB:** *Puñetazo Bajo* **PaA:** *Patada Alta* **PaB:** *Patada Baja* **Starter:** *Salto, PuA, PuA, PaA, Uppercut*









Ahora que «Mortal Kombat» por fin se ha trasladado a las 3D, *los fatalities han tomado también un nuevo rumbo. Siguen siendo igual de brutales, pero ahora aprovechan a tope las posibilidades gráficas para mostrarnos unas secuencias desgarradoras, cargadas de violencia y toneladas de espectacularidad.*



En «Mortal Kombat 4» desaparecen todos los guiños humorísticos que había antes. El gore vuelve a otorgarle un carácter adulto al juego



Jax puede pegar un puñetazo contra el suelo y provocar unas ondas que dañan al rival.



Este ataque especial de Raiden sigue siendo tan efectivo y letal como siempre.



Tanya es una de las nuevas y tiene un estilo de lucha muy ágil en el que no faltan los lanzamientos de bolas de fuego como ésta.



El sonido también ha sido mejorado. Ahora en el escenario del bosque se oyen incluso los lamentos de las caras que hay en los árboles.

SONYA BLADE



8-Hit: *Starter, Correr, Uppercut, Vertical Bicycle Kick, Correr, Salto, PaA, Air Throw.*
6-Hit: *Starter, Correr, PuA, Vertical Bicycle Kick, Salto+PuA, Air Throw.*
6-Hit: *Starter, Correr, PuA, Vertical Bicycle Kick, Correr, Leg Grab.*





JOHNNY CAGE



7-Hit: *Starter, Correr, PuA, Salto, PaA, Shadow Kick.*
5-Hit: *Starter, Correr, PuA, Shadow Uppercut.*
5-Hit: *Starter, Correr, Ab+PaB, Shadow Kick.*
3-Hit: *PaA, PaA, Shadow Punch.*





JAX BRIGGS



7-Hit: *Starter, Salto, PaA, Backbreaker, Fireball.*
7-Hit: *Starter, Correr, PuA, Salto, PaA, Backbreaker.*
5-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Salto, PaA, Backbreaker.*
5-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Salto, PaA, Backbreaker.*





SCORPION



9-Hit: *Salto, PaA, Teleport Punch, Spear, PuA, PaA, Uppercut, Correr, Uppercut, Salto, PuA, Air Throw.*
9-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Spear, PuA, PaA, Uppercut, PuA, Correr, Breathe Fire.*
8-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Spear, PuA, PaA, Uppercut, Correr, At+PaA.*

















Una de las grandes novedades en la forma de pelear de «MK4» es la introducción de unos nuevos golpes, los "bone breaker", que traducido al castellano significa algo así como rompehuesos. Cada personaje tiene el suyo, se realizan de la misma forma, y no hace falta que os hablemos sobre sus peculiaridades. Simplemente mirad estas pantallas y entenderéis por qué los han llamado así.

Yo sobreviví a un combate con Goro



Si os salta encima, rezad lo que sepáis para salir vivos.



También escupe bolas de fuego, pero al menos éstas las podéis bloquear.



Cuando se golpea el pecho en plan Tarzán baja la guardia. ¡Atacadle!

Sus encontronazos hacen pupa, así que procurad esquivarlos.



El abrazo del oso es una de sus especialidades, y no tiene escapatoria.



De aquí saldréis un poco doloridos, pero es más espectacular que dañino.

JAREK



7-Hit: *Starter, Correr, PuA, Tri-Blade, Ground Shaker.*
5-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Vertical Roll.*
5-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, Salto, PaA, Ground Shaker.*
3-Hit: *PaA, PaA, Cannonball Roll.*





SHINNOK



6-Hit: *Starter, Correr, Uppercut, Correr, At+PaB.*
6-Hit: *Starter, Correr, PuA, Salto, PaA.*
6-Hit: *Starter, Correr, PuA, Ab+PaA.*
5-Hit: *Starter, Correr, At+PaA.*





QUAN CHI



7-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Salto, PaA, Flying Skull, Tele-Stomp.*
6-Hit: *Starter, Correr, PuA, TeleStomp.*
6-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Slide Kick, Tele-Stomp.*
5-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Salto, PaA, Air Throw.*







REIKO

8-Hit: *Salto, PuA, PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Flip Kick, Correr, PuA, Teleport, Throw.*
8-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Flip Kick, Correr, PuA.*
7-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Flip Kick, Correr, Uppercut, Correr, At+PaB.*

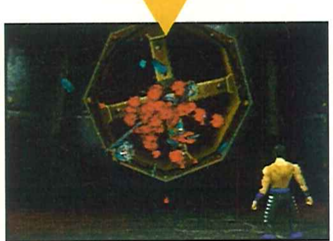


















Dos de los escenarios del juego tienen su propio fatality. *Se trata de "Goro´s Lair", la guarida de Goro, que esconde una sorpresa muy puntiaguda en el techo, y también de "The Prison", un lugar que tiene un aspa enorme al fondo lista para hacer picadillo a vuestro oponente si realizáis el movimiento adecuado.*



Los escenarios también deparan muchas novedades. Aparecen algunos ya conocidos, pero la mayoría se estrenan en este capítulo.



Reptile y Scorpion ya se vieron las caras en anteriores entregas. El "luchador-lagartija", sin embargo, ha cambiado de look en ésta.



Pese a lo que pueda parecer, Jax no está ayudando a levantarse a Kai precisamente.



El nuevo aspecto tridimensional le otorga grandes dosis de espectáculo a las peleas.



La nitidez de los gráficos es asombrosa, y los personajes están muy bien definidos.

TANYA



9-Hit: *Starter, Correr, PuA, Corkscrew Kick, PuA, Corscrew Kick, Split Kick.*
8-Hit: *Starter, Correr, PuA, Corkscrew Kick, Salto, PaA, Fireball.*
6-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Corkscrew Kick, Uppercut.*

REPTILE



7-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, Uppercut, Super Krawl, Dashing P.*
7-Hit: *Starter, Correr, Ab+PaA, Super Krawl, Dashing Punch.*
5-Hit: *PuA, PaA, Uppercut, Correr, PuA, Super Krawl.*
4-Hit: *PaA, PaA, Super Krawl, Dashing Punch.*

KAI



8-Hit: *Starter, Correr, PuA, Uppercut, Correr, Ab+PaB, Super Roundhouse.*
6-Hit: *Uppercut, Rising Fireball, Ab+PaA, Rising Fireball, Uppercut, Correr, At+PaB.*
6-Hit: *Starter, Correr, PuA, Super Roundhouse.*

Entre los quince personajes hay caras nuevas y también veteranos de otras entregas. Unos y otros lucen un aspecto espléndido, con una definición fuera de serie













Cinco modos de "Kombate"



En "Arcade" podéis entrar en el modo historia o luchar contra otro jugador...



...en combates de uno contra uno o en enfrentamientos por parejas.



En el modo "Team" miden sus fuerzas dos equipos de hasta cinco personajes.



También existe un Torneo en el que participan cuatro u ocho luchadores.



En el modo "Endurance" se trata de saber quién gana más peleas seguidas.



El modo "Training" os permite practicar los movimientos de cada personaje.



Cuando un personaje le parte un hueso al otro, suena un crujido espeluznante.




Reiko utiliza su maza para lanzar a Tanya contra la pantalla del monitor.

Los fatalities siguen siendo el aspecto más sangriento del juego. Hay muchos nuevos, y al hacerlos asistís a unas secuencias de animación espectaculares



Ganar el modo torneo de «Mortal Kombat 4» *tiene doble recompensa. La primera es personal, por aquello del gustazo que da vencer a todos los rivales que se interpongan en vuestro camino. La segunda es visual, porque tras mandar a Shinnok, el jefe final, al ambulatorio podéis presenciar una secuencia animada bastante apañadita. Desde luego, mucho mejor que los textos que aparecían en anteriores entregas de la serie.*



Dos novedades: cada personaje tiene un arma, y además pueden lanzar objetos que hay sobre el escenario (la piedra en este caso).



Así es como queda un golpe antiguo, el "Bicycle Kick" de Liu Kang, visto con el nuevo look tridimensional que estrena «MK4».

MORTAL KOMBAT 4 FRENTE A SUS RIVALES

Muy bueno ■ Bueno ■ Regular ■ Malo ■

	Escenarios	Personajes	Movimientos	Golpes	Modos	Duración	Conclusión
1. FIGHTER'S DESTINY	Regular	Bueno	Bueno	Muy bueno	Muy bueno	Muy bueno	Muy bueno
Ocean - Imagineer Comentado en Nintendo Acción 64. **Total: 92** Precio: **11.990 Pta**	También en 3D. Menos detalles que en MK4.	Diez en total, más grandes, pero muy poligonales.	No es tan rápido, aunque aprovecha mejor las 3D.	Se basa en llaves, en lugar de golpes especiales.	Son cuatro, y se salen de las opciones típicas.	Las peleas por puntos elevan la jugabilidad.	Es un concepto de lucha diferente. Peores gráficos.
2. KILLER INSTINCT GOLD	Muy bueno	Regular	Bueno	Muy bueno	Bueno	Bueno	Bueno
Nintendo - RARE Comentado en Nintendo Acción 55. **Total: 89** Precio: **9.490 Pta**	Mejor diseñados. Su aspecto es espectacular.	Son sprites planos que no resaltan sobre los fondos.	Tan veloz como MK4, pero quizá peor animado.	Excelente. Sistema de combos potenciado a tope.	Sigue la misma línea. Son casi los mismos.	Siempre queda algún golpe nuevo por aprender.	La jugabilidad es muy alta, pero se queda antiguo.
3. MACE: THE DARK AGE	Bueno	Muy bueno	Malo	Regular	Bueno	Regular	Regular
Midway - Atari Games Comentado en Nintendo Acción 63. **Total: 86** Precio: **13.490 Pta**	Más bonitos. También se puede interactuar.	También quince. Tienen más presencia.	Mucho más lento que MK4. Le falta agilidad.	Se combate con armas. Más difíciles de hacer.	Menos completos, aunque ofrecen lo habitual.	El nivel de dificultad es mucho más alto.	Bien a nivel gráfico, pero menos jugable.

El Análisis

GRÁFICOS


Cambio de imagen total, con nuevos personajes, cuerpos poligonales y espectaculares animaciones en tres dimensiones.

MOVIMIENTOS


Al final sólo se mantienen los fatalities, pero ganáis un arma en cada luchador y la posibilidad de aprovechar la profundidad de los escenarios.

SONIDO


Excelente ambientación, con voces siniestras y un efecto distinto prácticamente para cada golpe.

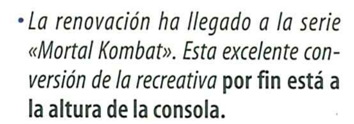
JUGABILIDAD


La forma de control es similar a la de anteriores entregas, aunque resulta más fiable con el pad que con el joystick. La dificultad está bien ajustada.

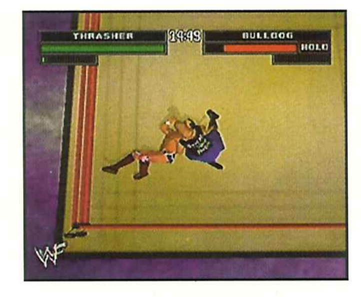
ENTRETENIMIENTO

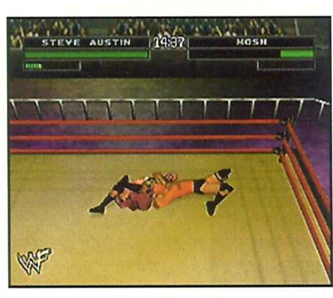

Acción a tope, secuencias impactantes, un montón de modos de juego, ¿qué más se puede pedir?

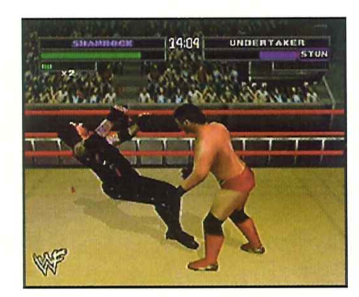
TOTAL 94



- *La renovación ha llegado a la serie «Mortal Kombat». Esta excelente conversión de la recreativa* **por fin está a la altura de la consola.**
- *Los gráficos impresionan por* **el tamaño de los luchadores, su definición** *y la espectacularidad de algunas soberbias animaciones.*
- *En «MK4» hay* **dosis importantes de violencia,** *y no hablamos sólo de los fatalities. Aunque decirlo sea políticamente incorrecto, es ahí donde reside uno de sus grandes atractivos.*
- *Un* **control muy seguro y la rapidez de los movimientos** *consiguen que los combates se desarrollen con una intensidad óptima para un juego de este tipo.*

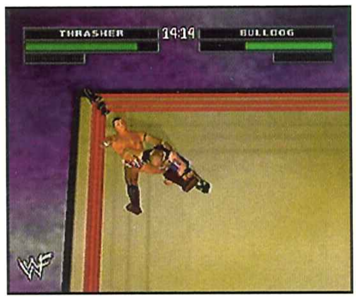


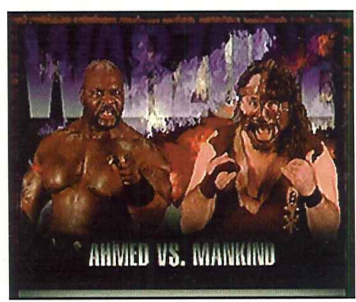


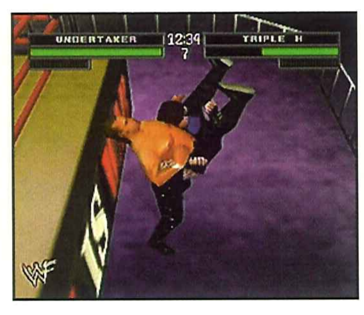


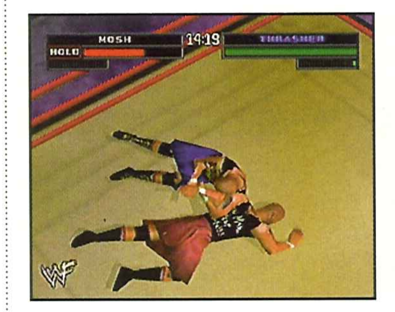
La cámara de «WWF Warzone» tiene tres posiciones diferentes. *La más jugable, y también la más espectacular, es la que se sitúa más cerca de los luchadores. Luego están otra a media altura y una tercera aérea que es bastante anodina. Lo malo del tema es que no se puede cambiar de cámara sobre la marcha. La que elijáis en las opciones será la que funcione.*













NINTENDO 64
ACCLAIM (IGUANA)
LUCHA LIBRE
96 MEGAS
18 LUCHADORES
BATERÍA: NO



WWF WARZONE

¿Estás listo para subir al ring?

Acclaim se ha atrevido a encerrar en un cartucho a un puñado de malas bestias llenos de músculos, y claro, en cuanto han podido se han puesto a pegarse bofetadas unos a otros. A esto se le llama wrestling del bueno, con **18 luchadores reales de la WWF (16 más 2 secretos)**, así que tomad asiento, coged la bolsa de palomitas y cuidado no os llevéis una galleta de propina.

Grandullones en alta resolución

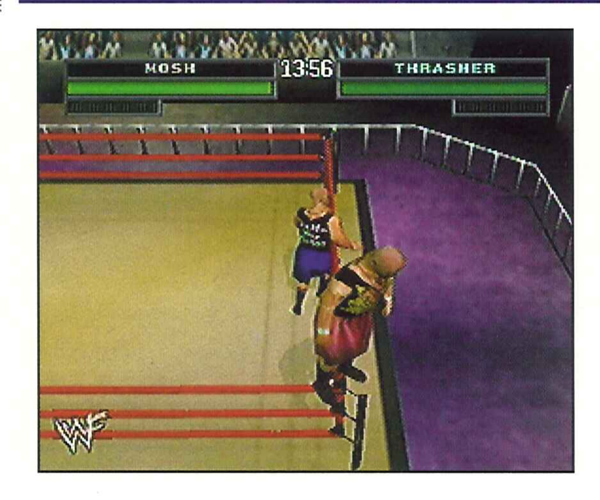
Lo primero a destacar es que los **gráficos corren en alta resolución,** con lo que estos grandullones aparecen con una **definición excelente.** Sus **movimientos son muy realistas,** y podéis hacer decenas de llaves como las de verdad.

Luego, en pleno combate, **la técnica importa mucho,** porque el resultado es diferente según la posición en la que os encontréis. Un ejemplo: cuando el rival está en el suelo sale un movimiento diferente si lo hacéis a la altura de los pies o a la de la cabeza. Y luego las posibilidades son muy amplias, porque podéis subiros a las cuerdas del ring, salir fuera de él, emplear objetos o pelear encerrados en una jaula. Y es que la abundancia de modos de juego es otra de las características de «WWF Warzone», incluida una **genialidad en forma de opción para crear vuestro propio luchador.** Desde luego, los aficionados a este deporte (o lo que sea) tenéis aquí una excelente oportunidad para vivir toda su intensidad sin salir de la habitación.

¿Quién se pone el cinturón de campeón?



El capítulo de modos de juego viene bien cargadito. Para empezar, un ***entrenamiento (1).*** *Después, además de la competición individual (también hay un modo versus), podéis meteros en la* ***jaula del Cage (2),*** *utilizar los objetos que caen al escenario como armas en* ***Weapons (3),*** *o participar en los combates salvajes del* ***Tag Team (4), Royal Rumble, War o Gaunlet.***





Las llaves están muy bien hechas. Los luchadores se retuercen los brazos, hacen presas y movimientos como los de verdad.

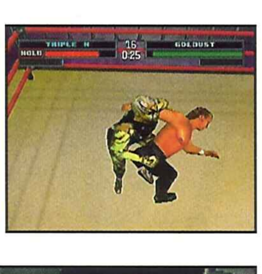
En «WWF Warzone» os encontráis con toda la parafernalia que rodea a este espectáculo: luchadores reales, llaves y todos los modos de competición.

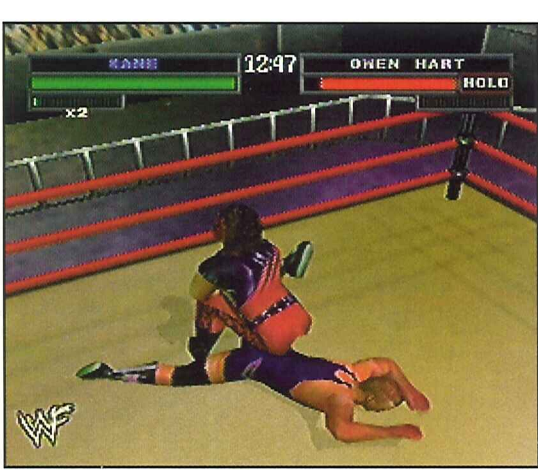


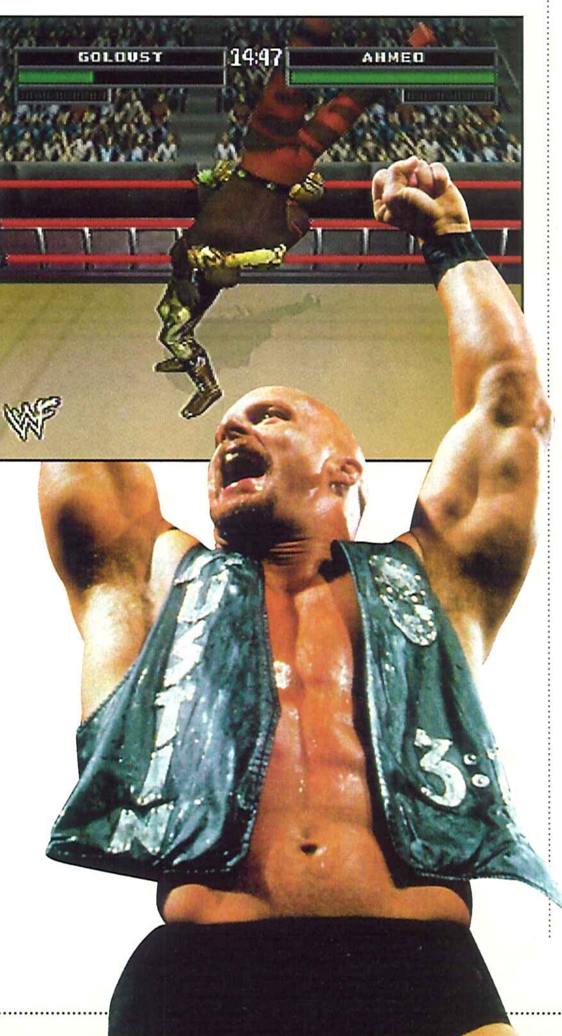


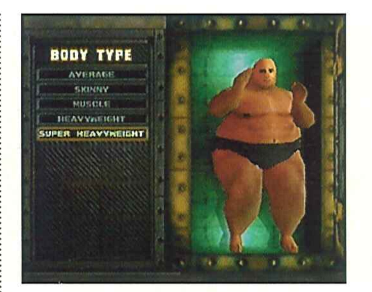
Los combates a cuatro son de lo más entretenido. Cada jugador controla a un luchador, y el ring se convierte en un auténtico hervidero.













La opción más divertida del juego *es ésta, que os permite crear un luchador a vuestro antojo. Podéis elegir el color de la piel, del pelo, si lo queréis gordo o flaco y el tipo de ropa que va a llevar. Luego podéis añadirle las "macarradas" típicas, como tatuajes, gafas, botas, rodilleras, etc.*

El Análisis

GRÁFICOS  90

La pantalla en alta resolución permite apreciar hasta el último detalle. Deberían haber cambiado la vista aérea por una rotación de la cámara.

MOVIMIENTOS  88

Hay "cienes y cienes" de golpes muy bien animados. La velocidad deja algo que desear.

SONIDO  80

No nos ha convencido. Parece que estás en un concierto de música clásica en vez de en una velada de lucha salvaje.

JUGABILIDAD  86

Con tantos luchadores, tantos golpes y tantos modos de juego, la duración está asegurada. El control no es malo, pero se hace algo pesadote.

ENTRETENIMIENTO  87

Lo mejor es la espectacularidad de algunos movimientos, las peleas a cuatro y la genial opción para crear vuestros luchadores.

***TOTAL* 87**

- *El wrestling ya tiene la categoría de subgénero dentro de los juegos de lucha, y* **«WWF Warzone» es un gran exponente de este tipo de juegos.**
- *La* **alta resolución** *le da una gran vistosidad a los gráficos. La definición que tienen las vistas cercanas es perfecta.*
- *Al juego* **le falta un poco de ambiente** *en general. Mejor sonido y algo más de velocidad hubieran ayudado.*
- *La* **lista de luchadores, golpes y modos de juego es completísima.** *Reúne todas las condiciones para disfrutar de este sesudo deporte.*

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64



NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64



NA 64. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Automobili Lamborghini



NA 65. Guías: Bomberman 64 • Turok GB • FIFA' 98 • GoldenEye



NA 66. Guías: Duke Nukem 64 • Turok GB



NA 67. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Tetrisphere



NA 68. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Goemon



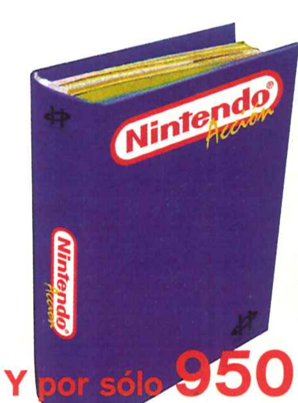
NA 69. Guías: Duke Nukem 64 • Lufia • Yoshi's Story • Goemon

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

guías y trucos

Nintendo Acción

LAS GUÍAS QUE OS PRESENTAMOS



Mortal Kombat 4

Aún no lo sabes todo sobre MK4. Te falta lo mejor: los trucos, los menús ocultos, cómo jugar con los jefes. Pues aquí encontrarás todo.

Página 72

Duke Nukem 64

Más niveles, nuevos secretos al descubierto, mapas con todas las pistas y claves... Haz lo posible por no perderte esta guía. Le queda un suspiro...

Página 62

Lufia dice adiós

Última entrega, por fin, del culebrón Lufia. Ahora sólo queda recolectar todos los números de la guía, para volver a disfrutar con todo el despliegue de información.

Página 74

Goemon, también

Otro serial que se nos acaba. Aquí van los últimos datos, las pantallas más impactantes, todas las estrategias... Esto es un final apoteósico.

Página 68

Y Yoshi se despide

Y con los últimos cuatro mundos, bien destripaditos como siempre, se nos va otra de las guías que más tiempo ha estado con nosotros. Yoshi, "au revoire".

Página 80

EL TRUCO DEL MES

COPA DEL MUNDO

Un nuevo equipo





El ego de los programadores siempre está presente en todos los trucos. Aquí tenéis a los de Creations enrolados en la selección inglesa.

Elige a **Inglaterra** como tu equipo y dirígete a las opciones. Entra en el apartado de "Player Customize" y cambia el nombre de cualquier jugador por el de **BuryFC**. Cuando salgas a jugar, los Seaman, Beckham y compañía habrán sido sustituidos por los no menos ilustres apellidos y apodos del grupo de desarrollo **Creations**, autores de esta versión del juego.

Otros trucos...

BLAST CORPS

Para acceder a los niveles de bonus, como la Luna se nos ocurre, debéis encontrar a los seis científicos, que para que lo sepáis están en **Argent Towers, Ebony Coast, Glory Crossing, Tempest City, Oyster Harbour e Ironstone Mine.** Y os recordamos el famoso, aunque difícil, truco de las explosiones instantáneas. Enfila el camión hacia un edificio y quédate a la distancia justa como para que no puedas salir presionando el botón correspondiente. El conductor gritará "yeah!" y en dos segundos todo será pasto de las llamas.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Para descubrir el modo "reverse", sólo tienes que **completar el modo Championship en los niveles de dificultad Novice y Expert.** Casi nada...

¡LECTORES!

REGALAMOS UNOS GUANTES a los mejores trucos

Más trucos: • Banjo-Kazooie • Mystical Ninja Starring Goemon • Biofreaks • Quake 64 •

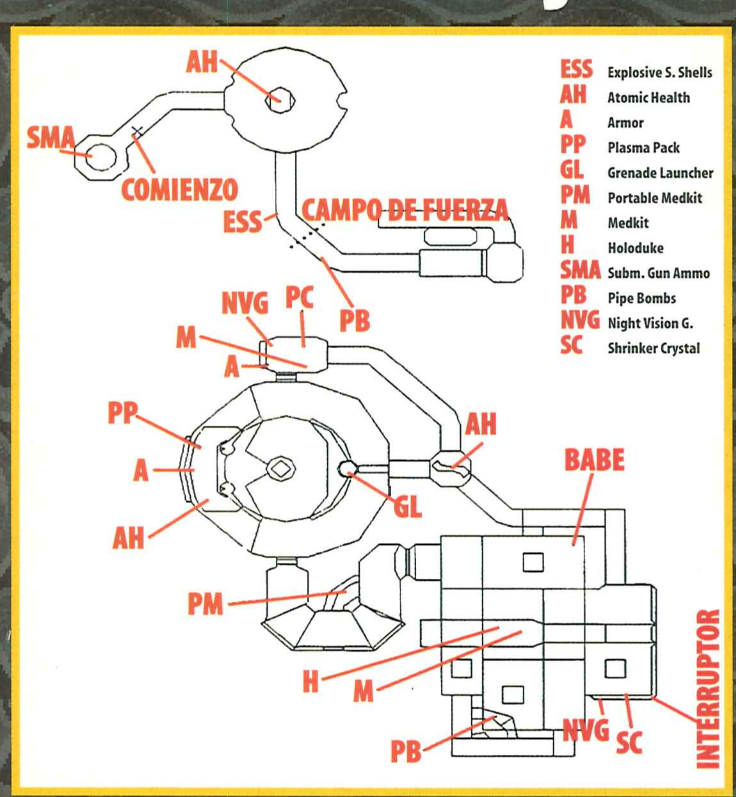
DUKE NUKEM 64

Episodio 2: LUNAR APOCALYPSE

QUINTA ENTREGA

Duke va llegando a su punto culminante. En este número nos ocupamos de los niveles finales y te damos todas las recetas para que salgas vivo de las fases más difíciles. La aventura está a punto de ser completada...

NIVEL 16: Dreadnought

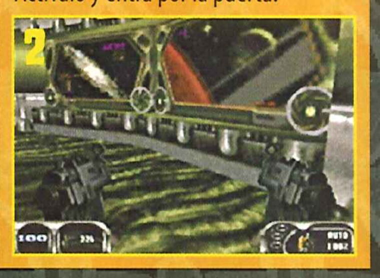




Procura ahorrar munición pesada para lo que viene después. Encárgate de los **Octabrains** de la piscina y entra por el túnel del lateral derecho. Está cerrado, así que coge la munición explosiva y pulsa la **marca roja** para abrir la estructura central y alimentarte con una **Atomic Health.**



Emerge, dispara a los **Assault Captains** y entra en el **muro rojo**, en realidad es un holograma con **Atomic Health y Plasma Packs.** Sal de la piscina y camina alrededor de la habitación hasta un panel con cuatro interruptores. Activa el **uno, tres y cuatro (de izquierda a derecha).** Se **elevará la columna** del centro de la sala. Dispara un misilazo al reactor que aparecerá y salta a través de la columna. Una puerta secreta se abrirá en una columna cercana. A la derecha de los interruptores hay una puerta con un interruptor en forma de mano. Actívalo y entra por la puerta.

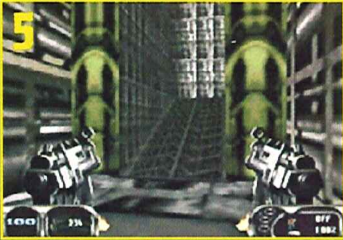




Tienes la opción de pasar directamente al final de la fase. Para ello tienes que **volar la entrada al conducto de aire más cercano** y entrar por él. SI decides recorrer el resto del nivel, tienes enemigos y muchos items que recoger. Pero te aconsejamos que salgas.



Durante la batalla con el Battlelord, volarás las dos bombas que hay pagadas al muro y dejarás al descubierto un **Medkit.** Luego entra por la puerta al final del corredor (activa el interruptor en forma de mano alienígena) y prepárate para acabar con otra peligrosa Alien Beast. Termina con los Assault Captains y los Slimers y sigue corriente abajo. Sumérgete y te encontrarás con un **Medkit y un Holoduke** (¡casi nada!).



El **túnel submarino** conduce de vuelta a la barrera de fuerza. Coge la munición para SMG y emerge. Sube por la rampa, acaba con los enforcers y vuela la pared de la izquierda. Sigue por la rampa. Pégate al muro derecho conforme saltas abajo y pasa sobre la corriente de agua. **Rescata a la Babe** y vuela el conducto de aire que hay más adelante. Acaba con el Enforcer, continúa por la rampa cargándote a os Octabrains, Enforcers y Slimers.

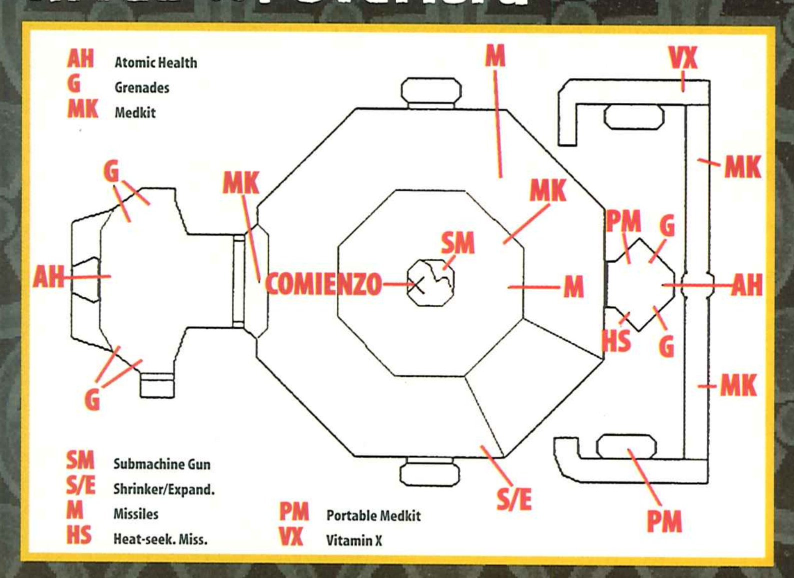


En la esquina de la película "gore" hay un interruptor. Actívalo, coge las **Night Vision Goggles y el Shrinker Crystal,** vuelve y entra en el conducto de ventilación que hay abajo. Utiliza a tu favor el diseño del túnel y acaba con los **Octabrains. Activa el Jetpack** y entra por el túnel de la izquierda, y después por el de la derecha.



Vuela el conducto de ventilación que hay al final y salta al interior de la habitación. Coge la **Armor, el Pistol Clip, las Night Vision Goggles y el Medkit.** Vuelve a la plataforma giratoria y, con el Jetpack activado, desciende. Cuando lo hayas explorado todo, déjate caer por entre la plataforma que gira.

NIVEL 17: Overlord





Si quieres vender al Overlord, sigue estos consejos. Recoge toda la munición que hay en la habitación, **prepara el Missile Launcher** y avanza a la puerta. Antes de que el Overlord entre, puedes cerrar la puerta con el interruptor. **En cuanto se abra, lánzale todos los misiles que tengas y retrasa tu posición o desplázate lateralmente con los botones C** para evitar su fuego. Sus disparos son implacables y te dejarán pocos segundos para rehacerte. **Mantenlo en el centro. Giraalrededor suyo mientras le disparas con todo lo que tienes.**



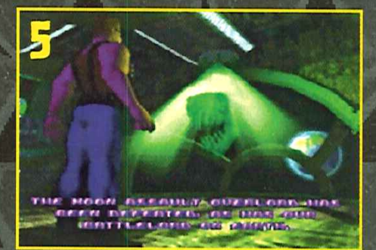
Los **huevos** que te rodean en la zona de comienzo no te harán nada, pero su contenido sí. Prepárate a sufrir en tus carnes el ataque de **Slimmers.** Para no gastar munición, **písalos con las botas.** Tardarás más, pero puedes terminar con todos sin recibir ni un sólo ataque.



Activa el interruptor que hay en un lateral y abrirás el acceso a una zona submarina. Sumérgete y avanza por el túnel recogiendo una **Atomic Health, dos Medkit, una Vitamin X y un Portable Medkit.** Cuando hayas llegado al otro extremo del túnel regresa a la entrada y emerge.



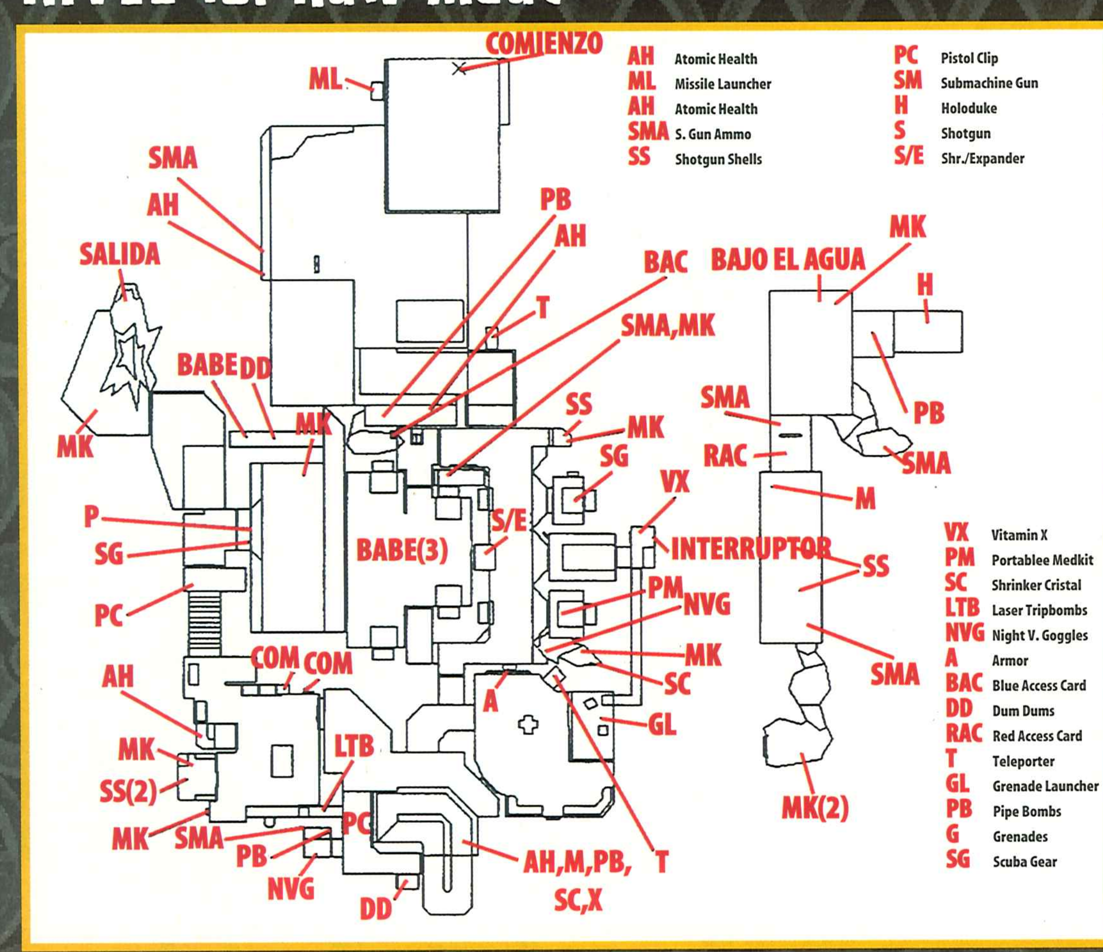
Hay una **habitación secreta** en la zona donde empiezas, frente de la puerta de acceso al **Overlord.** Entra, sal y cierra la puerta rápidamente. Coge los items . Para acabar con él, utiliza el **Plasma Cannon:** gira a su alrededor mientras mantienes el botón para cargar el arma al máximo.



¡Enhorabuena! Has terminado el episodio 2 del juego. Pero no te puedes descuidar: un mensaje de la Unimente alienígena te avisará de que han tomado varias ciudades de la Tierra. Prepárate para regresar a casa y asestar el golpe definitivo a los cerdos aliens.

Episodio 3: SHARPNEL CITY

NIVEL 18: Raw Meat





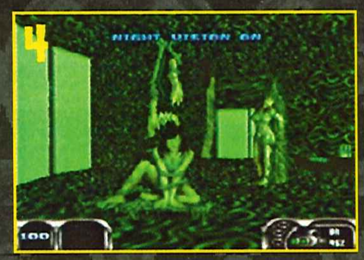
Nada más aparecer gira hacia la derecha y verás un panel con **Missile Launcher.** Cógelo y acaba con el Enforcer que saltará sobre ti. Estás en el tejado de un edificio desde donde puedes disparar a los Assault Captains y Robots Centinelas que rondan por las calles. Asómate, conecta el Jetpack y baja. Ve a la derecha, sube por la cornisa y al hallarás munición y una Atomic Health.



Sumérgete en la piscina, **coge el Holoduke** y nada por el túnel. Cárgate a los tiburones y sube por la rampa al bar. Antes de entrar, date la vuelta y salta sobre el muro a tu izquierda. Dispara una Pipe Bomb al **muro resquebrajado.** Salta por el agujero. Coge munición y emerge por una de las piscinas. **Entra en el bar.**



Hazte a un lado parta evitar el fuego de la torreta. Salta por el muro a la izquierda de la estatua de la Geisha. Entra en la **primera zona reservada** y coge la Shotgun. Pasa al siguiente reservado y entra por el hueco. En la habitación hay un **interruptor.** Actívalo, agáchate y sal. Enfrente, el póster oculta un **Shrinker/Expander.**



En el último reservado hay un Medkit. Dispara una Pipe Bomb al muro resquebrajado de la derecha. En la pared izquierda hay un **cartel que pone** "**Café**". Abre el panel junto a él y coge la Armor. Pasa del panel de la BAC y entra en el **comedor privado** más allá. Lanza una granada al interior. Abre la puerta gris al fondo.



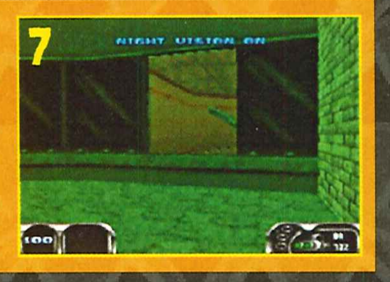
Coge la BAC y pulsa el interruptor. Vuelve al comedor y sal por la ventana tras la doble pared. Camina por el saliente de la izquierda y al final ponte de cara a la pared y salta a una **zona secreta.** Ve a la piscina que hay deebajo, coge la RAC en la **puerta de barrotes.** Pulsa el interruptor. En el restaurante, activa el panel de la BAC.



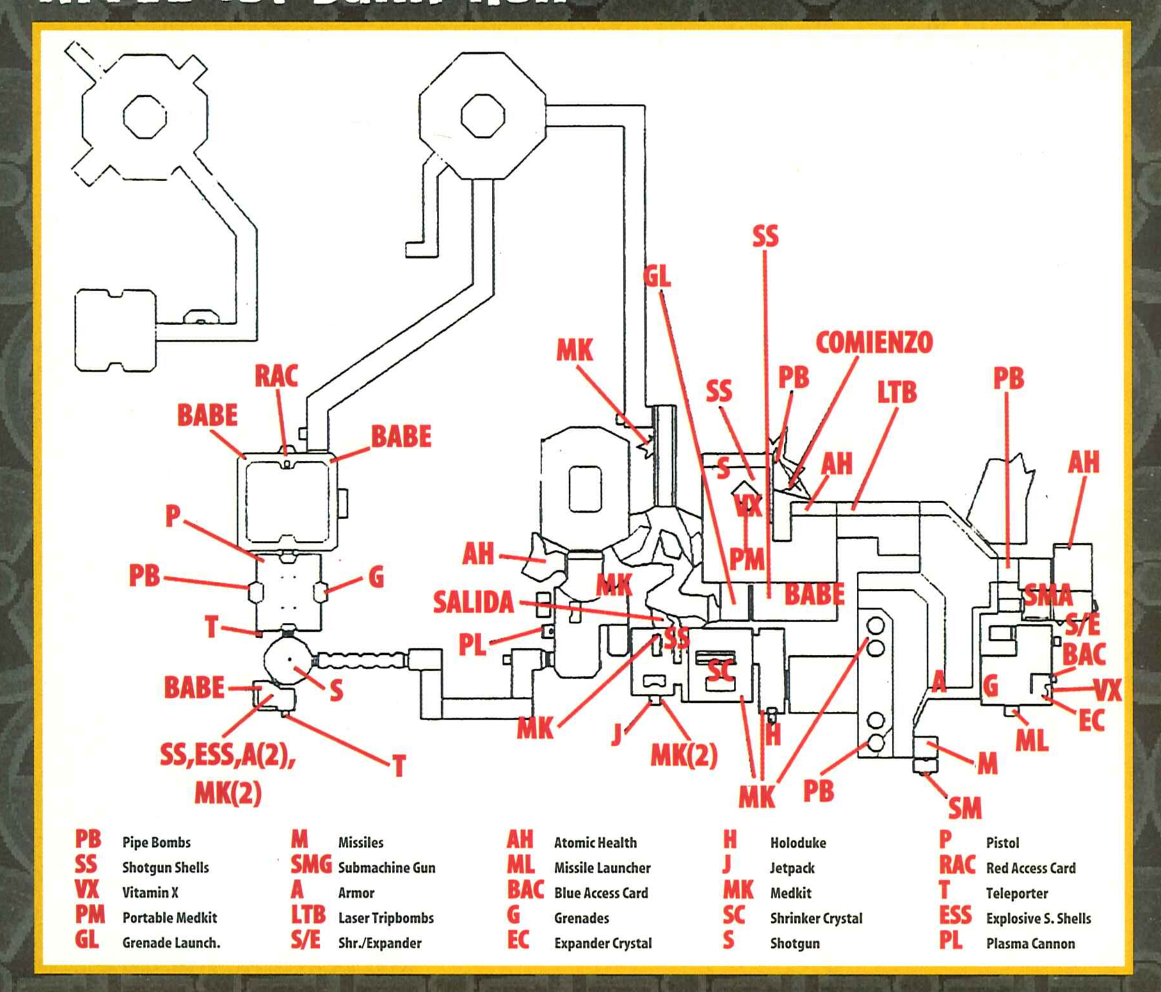
Baja por la rampa. Entra en el club de la izquierda. Examina los dos grupos de focos: uno es un **teleportador, el otro oculta un interruptor** que abre la puerta del escenario. Sal del club y entra en la parte del bar donde hay una cinta transportadora. Vuela el conducto en la parte derecha, entra activa el interruptor.



Sal del conducto y verás en la parte izquierda un **pequeño nicho.** Ábrelo, agáchate y entra. Activa las **NVG** y verás un cartel **"Push Me"** (empújame). Hazlo y coge la munición. Sal, gira la esquina y abre la doble puerta. Coge el Medkit, abre la puerta de la cámara frigorífica y coge la munición y el Medkit. Acércate a la **bodega de la derecha y abre el panel secreto** pulsando sobre el muro derecho. Coge la **Atomic Health** de la cinta y sumérgete en la bañera. Baja por la rampa izquierda, desbloquea la puerta con la RAC y sube por la rampa. **Salta al cráter y golpea el símbolo.**



NIVEL 19: Bank Roll





Tu misión es llegar hasta la **cámara acorazada y exterminar el nido de los alienígenas.** Comienzas en una zona devastada junto a unas Pipe Bombs. Coge la Shotgun de la cornisa de la derecha y salta al contenedor de basuras para hacerte con un Portable Medkit. Rompe los dos cubos de basura (Vitamin X), activa el Jetpack y vuela hasta el saliente que hay frente al inicio.

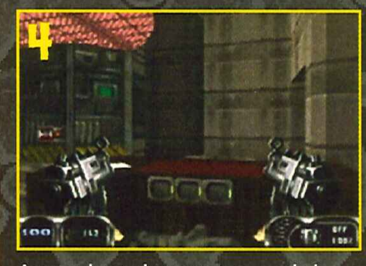


Acaba con el Cerdo, coge las municiones y el Grenade Launcher y rescata a la Babe de la esquina. Salta abajo y avanza. Esta zona está vigilada por varios vehículos de reconocimiento como los del segundo nivel, así que ponte a cubierto e intenta derribarlos de un misilazo.
Cuando llegues a la entrada del banco, ve a la izquierda y verás un **cajero automático.** Coge los Missiles y pulsa sobre la pantalla del cajero, porque te encontrarás con un par de Submachine Guns. Salta sobre el muro que hay junto al cajero y avanza por él.





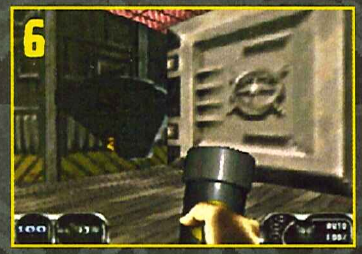
Coge todos los items y salta a la calle. **Entra en el garage y coge la Atomic Health.** Al volver la esquina verás un ascensor a las oficinas dearriba. Activa el interruptor detrás de la mesa. Se abrirá el cuadro de la pared. **Coge el Expander Crystal y la BAC** de detrás de la mesa. Entra en el banco. Lanza una granada para desactivar los **Laser Tripbombs** y dispara al interruptor rojo en la parte superior del muro derecho. Se abrirá un panel con un **Holoduke.**



Avanza hasta la parte trasera de la habitación, activa el interruptor que hay tras la mesa y **salta al interior del cuadro para hacerte con un Jetpack y algunos Medkits.**
Entra por la puerta que acabas de abrir, **acaba con los Enforcers y activa los tres interruptores** que hay detrás de la mesa. Ahora dirígete al **interruptor cercano y actívalo.** Esto abrirá la puerta de tu izquierda. Entra por ella y avanza hasta la siguiente puerta. Coge la **Shotgun** de la habitación circular y abre la puerta con el interruptor. Pasa corriendo sobre la plataforma para evitar los disparos de las **siete torretas láser** y entra por la puerta del otro extremo. Ya has cogido carrerilla, así que no te detengas porque ahora viene lo mejor...



Camina alrededor del saliente del estanque y rescata a las dos Babes. Coge la RAC y lánzate al estanque. Un túnel te conducirá a un Jetpack. Emerge, activa el Jetpack y vuela al pedestal de la RAC. Dispara al interruptor del muro y se abrirá la puerta por la que entraste a la habitación. **Activa el Jetpack** y vuela hacia ella antes de que se cierre. Salta desde la plataforma hacia el teleportador de la parte inferior. Aparecerás en una cámara cercana a la sala circular.

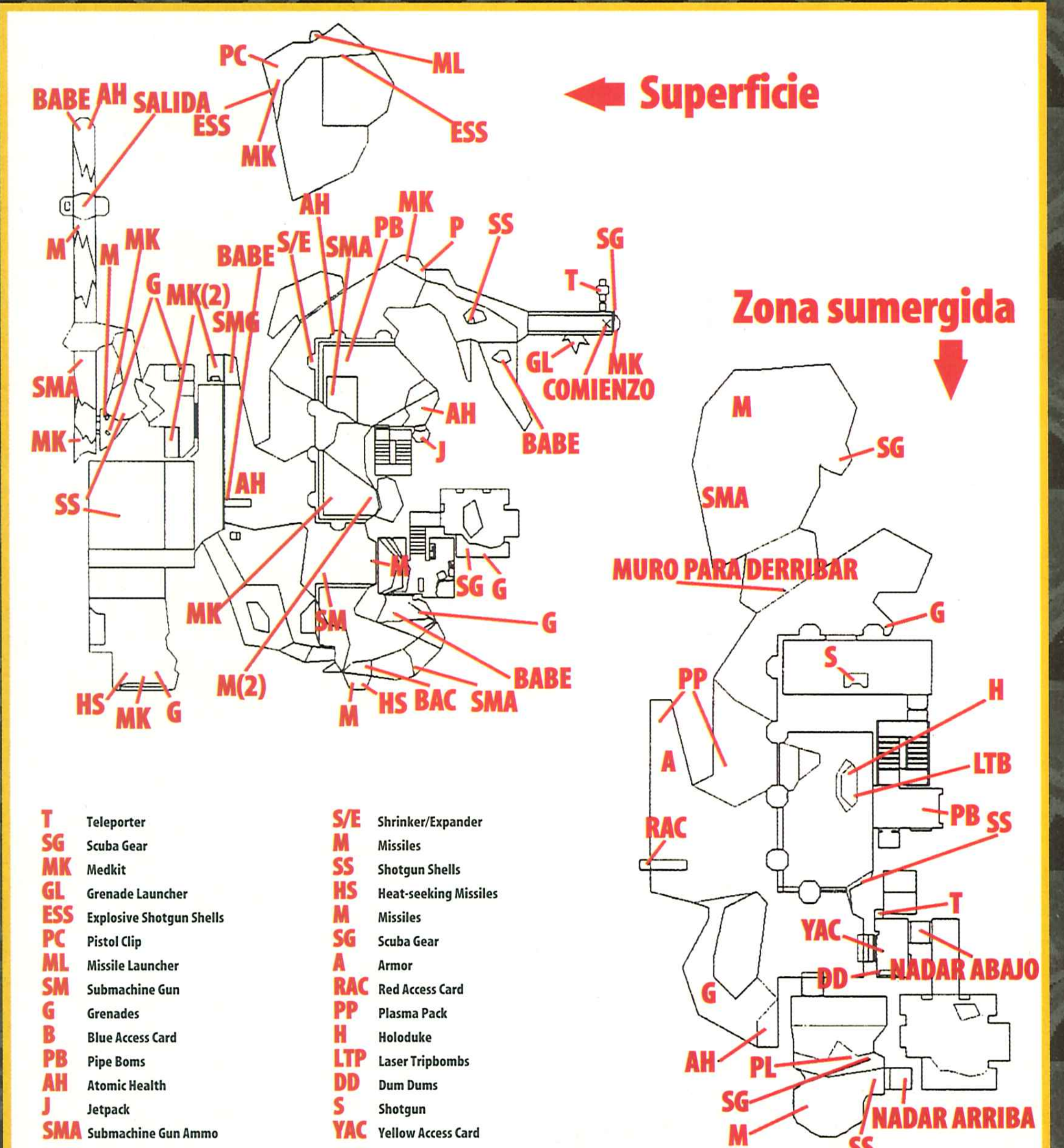


Activa el interruptor junto a la puerta y vuelve a la sala circular. Regresa a la de la cámara acorazada y abre la puerta. Encárgate de los Cerdos y dispara un Missile al muro a la izquierda de la puerta de la cámara. Entra.



Entra por el agujero de la pared derecha de la cámara. Acaba con los Octabrains y Enforcers y vuelve a la cámara acorazada por el agujero. Cuando veas el **símbolo del final del nivel, golpéalo.**

NIVEL 19: Flood Zone





El mapeado es sumamente confuso y dentro te esperan más de 140 enemigos. Además, la mayor parte del nivel transcurre bajo el agua, por lo que hemos tenido que trazar dos mapas distintos, uno para la superficie y otro para la parte subacuática. Nada más aparecer, date la vuelta y coge el **Scuba Gear y el Medkit** del panel que hay tras de ti. **No te dejes llevar por la corriente de agua** y salta al recodo que hay a mano izquierda para rescatar a la Babe.



Elimina a los Octabrains, salta al agua y déjate llevar hasta que caigas por la **cascada**. Sumérgete y procura no moverte. No intentes acabar este nivel a la primera, mejor explora por zonas unas cuantas veces y luego prueba a jugarlo del tirón.
Por lo tanto, lo primero que tienes que hacer es investigar la pared de tu derecha (bajo el agua, recuerda) y buscar una **parte agrietada.** Dispara una Grenade o Pipe Bomb y **entra por el agujero.**



Emerge y te encontrarás rodeado por más Octabrains y Slimes. Lanza unas cuantas Grenades y sube al entrante. Coge las **Explosive Shotgun Shells, el Pistol Clip y el Missile Launcher** y vuelve a sumergirte. Regresa donde rompiste la pared. Encontrarás muy cerca otro Scuba Gear y más Missiles. Sitúate en el punto donde te sumergiste por primera vez, avanza en línea recta y luego a la izquierda hasta que veas un pequeño túnel subacuático. Entra por él.



Ahora tienes que volver a salir a la superficie. Ten en cuenta que aunque bajo el agua corres el riesgo de morir ahogado, en tierra firme te las tendrás que ver con **toneladas de Assault Captains, Enforcers** y demás ralea. O sea que no sabemos qué es mejor. De momento colócate sobre esa **pequeña elevación que hay justo en el recodo del túnel,** antes de torcer la esquina. Ahora emerge y mira rápidamente a tu alrededor. Acaba con los enemigos que te disparan desde posiciones bastante ventajosas para ellos (puedes incluso utilizar el Jetpack para elevarte y dispararles mejor). Luego, examina el entorno y verás unas **pequeñas cascadas por las que debes subir.** Coge la **Submachine Guns** del tejado del edificio hundido y luego rescata a la **Babe que está en la esquina trasera.** Coge las Grenades que hay junto a ella y sube por unos pequeños riscos en forma de escalones hasta que alcances la **Blue Access Card.**
Ahora **mira la pared que hay detrás de la Blue Access Card** y verás que hay una **abertura bastante bien camuflada.** Entra por ella, coge los **Heat-seeking Missiles** y vuelve a sumergirte en el agua. Ahora estás en mitad de la faena, sigue trabajando porque no queda mucho para escapar del nivel.



Casi bajo el risco donde estaba la BAC verás el panel donde debes utilizarla para desbloquear la puerta contigua. Entra por ella y vamos a buscar la **YAC.** Comienza a disparar al interior del edificio sin parar. Coge las Shotgun Shells y los Missiles. Hay un Plasma Cannon, otro Scuba Gear y un Medkit a lo largo del **saliente de color rojo.** Mira los dos paneles iluminados. Examina la pared de la izquierda hasta que veas una **parte de muro más translúcida.**





Avanza y pasa por ella hasta un **letrero que pone "UP" (arriba)** junto a una flecha. Colócate pegado a la pared y asciende como si estuvieras emergiendo. Cuando llegues arriba te encontrarás en una **oficina.** Encárgate de los Assault Captains y los Enforcers que te esperan aquí y luego busca unas escaleras que descienden. Baja por ellas y cuando llegues al saliente que hay sobre la piscina, lanza al agua unas cuantas Grenades para tranquilizar un poco a los enemigos que te esperan bajo el agua. Acaba con los Octabrains que saldrán a tu encuentro y activa las Night Vission Gogles para ver un poco mejor lo que está ocurriendo. **Lánzate al agua y verás un pasadizo.** Avanza por él y en una esquina encontrarás un **viejo hueco de ascensor.** Baja por él - es tan largo como el túnel por el que subiste, así que tranquilo - y un poco antes del suelo verás una abertura donde te espera la **Yellow Access Card.**



Cógela junto a las Dum Dums. Si vas mal de aire, prueba a **avanzar hasta la cortina roja de la izquierda, pasa a través suyo y aparecerás en una sala desde la que puedes teleportarte al exterior.** No obstante, es una opción que debes elegir tu mismo, ya que perderás la posibilidad de visitar gran parte del nivel, y pillar babes, items, objetos... Si ya te has decidido, vamos a por la última tarjeta de acceso (no esperaba menos de ti, Duke).



Regresa por donde viniste (hasta el letrero "UP"). Sal a la calle y vuelve al inicio, cerca de donde rompiste el muro. En los edificios de la izquierda verás la entrada a una oficina. Entra y ve hacia la izquierda: en la pared, junto a la puerta, está **el panel donde debes usar la YAC.** Desbloquea la puerta y entra. Ahora puedes elegir ir por un camino u otro, pero te sugerimos que **vayas primero hacia el tejado del edificio.**

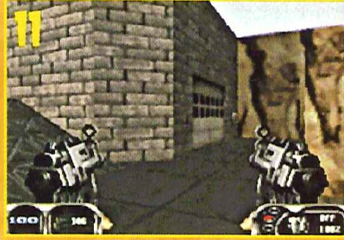




Abre la puerta que hay al final de las escaleras y comienza a disparar. Hay muchos Assault Captains y Enforcers que no quieren que llegues hasta aquí arriba. Ten cuidado y no vayas demasiado hacia la izquierda o se unirán más enemigos a la lucha. Una vez que la zona esté libre, mira hacia la derecha y busca un saliente (está al lado de la puerta de la Yellow Access Card). Sube hasta él y hallarás una Atomic Health. Pero no te des por vencido: justo detrás hay un **panel secreto donde encontrarás un imprescindible Jetpack.** Ahora ve a la parte izquierda del tejado, sube al borde de la cornisa y mira hacia abajo. Con mucho cuidado, salta sobre el saliente inferior y coge otra Atomic Health y un Shrinker/Expander. Ahora **activa el Jetpack y busca la parte superior del enorme rótulo luminoso** que viste bajo el agua. Vuela hasta él y **rescata a la Babe que está justo encima.** Ahora regresa al tejado del edificio.



Baja por las escaleras, incluida la parte sumergida, hasta que terminen. Mata a los Octabrains que protegen la sala y **activa el interruptor junto a la ventana** para abrir las puertas metálicas que impedían que entraras por la parte exterior.
Si estabas pidiendo a gritos un **Holoduke,** ahí mismo tienes uno a tu disposición. Sal del edificio por cualquier ventana y vuelve al canal principal. Dirígete hacia el **rótulo luminoso** que está justo enfrente.





Fíjate y verás que el rótulo se ha movido hacia arriba, dejando al descubierto un pequeño nicho donde está la **Red Access Card.** No pierdas tiempo ni aire: cógela y emerge. Activa el Jetpack y vuela hasta lo alto del rótulo. Comenzará a dispararte a través del canal un **Battlelord.** Esquiva sus ataques volando y llénalo de Missiles. Mientras tanto te atacarán también Assault Commanders y Robots Centinelas, así que la cosa no va a ser fácil. **Vuela hasta el tejado donde está el helipuerto** y te encontrarás con otro Battlelord. Acaba con él, dirígete a la derecha y activa el panel de la Red Access Card, pero no entres por la puerta correspondiente todavía. Gírate y regresa a la pista de aterrizaje: tras la verja hay una pequeña zona con ordenadores donde podrás conseguir más **Heat-seeking Missiles.** Ahora regresa a la puerta de la RAC pero no entres. Mira hacia el canal y salta abajo para caer sobre el saliente (ten cuidado porque hay tres Troopers preparados para atacarte en cuanto caigas).



Abre la ventana de la derecha y salta para coger munición. Vuelve a activar el Jetpack y entra por la puerta de la RAC. Dentro esperan **tres Enforcers, así que permanece en el umbral** y desde ahí lánzales unos cuantos Missiles y después hazte a un lado. Cuando veas la caja con el letrero **"HARD HAT AREA",** pulsa sobre las letras y verás cómo se abre un **pasaje secreto en un lateral de la caja,** dejando al descubierto un nuevo Medkit.



Continúa avanzando y acabarás en una piscina plagada de Octabrains. Acaba con ellos y sigue corriente abajo. Entra por el túnel de la derecha y avanza hasta el final. **Mantén activado el Jetpack** para no caer por el agujero de enmedio. Rescata a la Babe que hay al fondo y coge las Atomic Health. En el otro extremo del túnel hay Grenades y Missiles. Cuando lo tengas todo, déjate caer y golpea el símbolo para pasar al siguiente nivel.



Mystical Ninja Starring Goemon

GANA EL MUSCLE GAME Y CONSIGUE EL SUDDEN IMPACT MAGIC

Tras el episodio de Tsurami, que es donde dejamos el capítulo anterior, apareces en **una cueva, con el Miracle item en tu poder.** Bien, pues sal de allí y dirígete a la puerta **que está al oeste.** Entra y pronto asistirás a una de esas entretenidas secuencias automáticas: en ésta **encuentras a Omitsu** y luego la Tierra se eleva por los aires. Cuando termine, y casi te caigan las lágrimas por los ojos, llama al Dragón con la flauta para ir a **Oedo Town.** Una vez allí, habla con el personal para enterarte de que **hay un nuevo habitante en la ciudad.**

Ve a la **casa que hay al lado de la que empiezas a jugar** al principio (vamos, de tu casa), y el extranjero te propondrá un juego de lo más mono: el **muscle game.** Pelín difícil. Tú estás en el centro de la acción, y a tu alrededor hay unos cuantos agujeros de los que salen enormes cabezas hacia arriba. Tienes que **tirarles cajas de metal para impedir que suban y rompan el globo. Aguanta 100 segundos,** y ten en cuenta que no todas las cabezas avanzan a la misma velocidad. Hazlo, y a cambio recibirás el **Sudden Impact Magic.**

LOCALIZA LA CIUDAD DE FESTIVAL VILLAGE

Sal de la casa y avanza **cruzando el arco rojo** que hay en mitad de la ciudad (a estas alturas te sonará, ¿no?). Sigue y entra por la puerta de la izquierda, luego ve a la derecha, entra y **cruza el puente para salir de la ciudad.**

En la nueva zona, cruza el puente, ve a la izquierda y busca una pequeña puerta de metal. **Activa el Sudden Impact Magic, con lo que se te pondrá el pelo al estilo Goku,** y empuja hasta que puedas entrar por el agujero en la pared. Entonces ve a la izquierda, entra, avanza por el agua, practica el salto de plataforma en plataforma y entra por la puerta que aparece. Sube la escalera y continúa moviéndote entre plataformas hasta la desviación: **a la derecha, energía para llenarte totalmente; a la izquierda, tierra firme,** lo que tampoco está nada mal. Una rampa te conducirá hasta una gran zona donde verás un **botón rojo.** Si lo pulsas, **aparecerá un nuevo camino de baldosas.** Ve por ahí y salta hacia la derecha hasta que veas una puerta. Justo detrás encontrarás un camino en **línea recta que te lleva al Festival Village.** Y prepárate porque a partir de este momento vas a viajar de lo lindo.

eviada para resolver la aventura







POTENCIA TUS PODERES Y CONSIGUE LA MAGIA DE LA SIRENA PARA YAE

En Festival Village, **habla con la gente.** Uno de los paseantes tiene la clave de lo que debes hacer a continuación. Que es **volver a Oedo Town, escalar al Monte Fuji** y hablar con el señor que nos dio la Chain Pipe. **Él potenciará nuestros poderes al nivel 2,** paso imprescindible para lo que viene después.

Retorna a Festival Village. Baja las escaleras, sigue, sube las escaleras y métete por la puerta. Ve a la derecha, entra, luego a la izquierda para tomar el primer camino hacia la derecha: te llevará frente a una **gran roca. ¡Destrúyela con tus nuevos poderes!**

El camino que se abre te lleva a subir por tres escaleras seguidas y por otra más algo adelante. Entra en la casa que aparece después y **encontrarás a una anciana. Si la pagas 300 monedas,** saltarás a una secuencia automática.

Vuelve a Festival Village y sal de la ciudad por la misma puerta que entraste: está a la **izquierda de la posada,** donde por cierto puedes aprovechar para grabar la partida. Toma el camino de la derecha y entra en la cueva. Cruza los puentes, entra por la nueva puerta, **cambia a Yae y lee el cartel para aceptar el desafío de la Leyenda de la Sirena.** El minijuego de turno es simplón: **sube por la catarata mientras esquivas a los cabezones que caen de arriba.** Tienes un tiempo límite, pero no es problema. **¡Ya puedes convertirte en sirena!**

MUÉVETE DENTRO DEL GOURMET SUBMARINE CASTLE Y LOCALIZA A THAISAMBA 2

Vuelve sobre tus pasos, de nuevo al Festival Village, y repite el **baja-adelante-sube-entra.** Después ve a la derecha, entra, ve a la izquierda y sigue el camino hasta una puerta. Entra, **salta al agua,** y **activa la magia sirena de Yae.**

Sumérgete y bucea hasta que veas el botón rojo. Púlsalo para abrir una puerta a la derecha. Sigue el muro, nada a la derecha y entra por la puerta de la izquierda. Nada a la derecha, y toma el primer camino de la izquierda que te dejará en la puerta del Submarine Castle.

Dentro, **sigue las flechas y al final llegarás a terreno sólido.** Salta a la plataforma-ascensor para subir un piso. Ve a la derecha, entra por la puerta, ve a la parte más alejada de la sala y entra por la puerta izquierda. Salta a la plataforma de la derecha y entra por la puerta. Sigue por el lado derecho, saltando entre las plataformas móviles, y entra por la puerta del muro derecho.

Ve a la derecha por la **tabla de madera, usa la chain pipe** para alcanzar las plataformas más alejadas y entra por la puerta que hay al final. Ve a la izquierda, sube la rampa y atento: tienes que saltar de plataforma en plataforma en sentido contrario al que vienen. Al final, en un rincón a la derecha te espera la **primera llave de Plata.**

Sal por donde has venido y enseguida encontrarás la puerta con cerradura de plata.

Ve a la izquierda de la habitación y coge el ascensor para bajar un piso. Entra con **Yae en el agua roja.** Gira sobre ti mismo y entra por la puerta del muro derecho. Sigue a la derecha, entra por la puerta del muro derecho, y en la esquina inferior derecha de esta habitación verás la **segunda llave de Plata.**

Justo al otro lado está la puerta correspondiente. Entra, nada a la izquierda y sigue el camino arriba y a la derecha hasta terreno sólido. Ve adelante y baja. Entra, sigue adelante y salta a la cinta transportadora. Ahora sigue estos pasos: continúa por la cinta, salta al cruce, baja por la de enfrente, coge la **tercera llave de Plata,** sube de nuevo, cruza, déjate llevar por la cinta central y al final salta a la izquierda. Abre la puerta con cerradura. Por fin, déjate caer, ve a la izquierda y sube la escalera. A la izquierda podrás recoger la **llave de Oro.** Abajo está la puerta con cerradura. Si la cruzas y sigues adelante, localizarás el Bazooka de Yae y la cuarta llave de Plata.

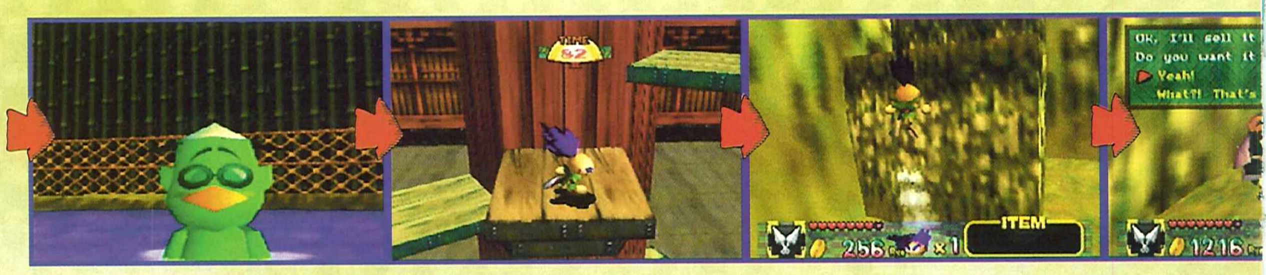
Sal de allí, ve de frente y entra en la puerta con cerradura. Métete en el agua con la sirena, nada hasta el fondo y cruza la puerta. Ahora ve ➤

a la superficie y salta a la plataforma-ascensor al próximo nivel. Allí usa la **Windup Camera de Ebisumaru** para descubrir el camino. Síguelo y entra en la puerta que está más a la derecha. Encárgate de los dos enemigos que aparecen y obtendrás la **quinta llave de Plata.**

¿Te acuerdas de la puerta por la que has entrado en la sala? Pues sal por la que está a su derecha. Ve después en esa dirección, por las **plataformas de copa,** y entra por la puerta izquierda. Salta a la izquierda y busca la puerta con cerradura. **Ebisumaru te descubrirá de nuevo el camino a la Diamond Key.**

Con ella en tu poder, sal de la habitación y desanda lo andado hasta la puerta con cerradura. En la siguiente sala, coge el ascensor al piso de arriba, ve con cuidado por la **fina viga de metal** y prepárate para enfrentarte con **Thaisamba 2,** el pez vengador. Tras la lucha mortal, podrás **salvar la partida.**







CONSIGUE EL SASUKE'S FLYING MAGIC POWER

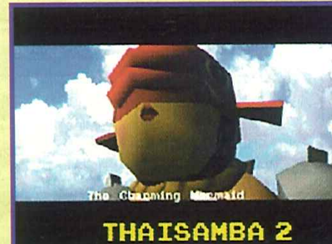
Vuelve a Zazen Town. Haz el recorrido de siempre y entra por la puerta donde espera **Benkei.** Te dirá cómo localizar el **Miracle Item.** Vuelve sobre tus pasos y métete por la primera a la derecha en el largo pasillo: llegarás a un **lago.** Ponte sobre la piedra cercana al agua y espera a **Kihachi.** Sal, izquierda, cruza la puerta y entra en la segunda puerta azul. Descubrirás cómo conseguir el **Cucumber.** Izquierda, baja las escaleras y rumbo a **Golden Temple.** Habla con el **sacerdote,** y coge la **Key Training.** Da la vuelta y ve a **Hugoku.** Busca la puerta con cerradura. **Cambia a Sasuke y prepárate para escalar y escalar.**

CONSIGUE EL MIRACLE SNOWFLAKE

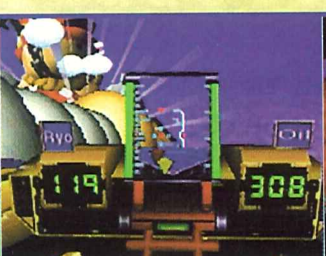
Sal del gimnasio y **regresa a Zazen.** Ve a la izquierda y entra por la segunda puerta. Sube la rampa, entra y supera las dos plataformas con el **hechizo volador de Sasuke.** Una vez arriba, ve a la derecha por las plataformas móviles y salta a la plataforma donde hay un hombre. Habla con él y págale **800 monedas** para que te dé el **Quality Cucumber. Si no tienes suficiente, regresa al Transformed Oedo Castle** y pon en marcha el truco de salir y entrar de la habitación llena de monedas.

Regresa a la parte principal de Zazen para buscar a **Kihachi,** quien nos **cambiará el Cucumber por el Miracle Snowflake.**

THAISAMBA 2









*Utiliza la **"Chain pipe"** de tu robot para acabar con el pez. Cuando estés bajo el agua, ojo con el **torbellino que forma para camuflarse. Fíjate en el radar** y golpéale a tiempo.*

ENEMIGOS FINALES

*Vienen uno tras otro, y son huesos duros de roer. **Mira la sección de trucos,** porque ahí explicamos la mejor táctica para freírlos en un momentito.*















LOCALIZA EL GORGEOUS MUSICAL CASTLE Y PLÁNTATE ANTE LOS JEFES FINALES, BALBERRA Y D´ETOILE

Vuelve a **Festival Village.** Baja las escaleras, sube, entra, ve a la derecha y entra. Ve a la izquierda, entra, y otra vez en esa dirección hasta otra puerta. Continúa adelante, sube las escaleras que están en el centro y **salva la partida. Responde sí al aviso del Pemopemo God** y ya estás en el Gorgeous Musical Castle.

Sigue adelante, entra por la puerta del muro izquierdo y luego por la del derecho. Sigue por el camino de la derecha y luego salta los agujeros: **primera llave de Plata.**

Vuelve sobre tus pasos y entra por la puerta con cerradura. Salta entre los **abanicos de colores** para alcanzar la esquina superior derecha, donde está la **llave de Oro.**

Sal por la puerta que has entrado, déjate caer y entra. Sube la rampa, entra, ve a la derecha y entra. Déjate caer, ve a la izquierda, entra y ve a la puerta con cerradura. Sigue el camino y entra por la puerta de la izquierda. Baja y entra por la puerta a la izquierda de la escalera. Ve a la izquierda y sigue por el agua. Entra. **Mundo de los reboteadores.** Aúpate para alcanzar la plataforma de arriba. Entra por la puerta de la pared derecha, y sigue el camino de las plataformas móviles hasta una **caja de metal.** Muévela hacia la izquierda. Usa la chain pipe para alcanzar la **llave de Oro.**

Déjate caer y entra por la puerta de la derecha. Salta las plataformas abanico y entra por la puerta con cerradura. Sube las escaleras y sitúate en el agujero de la esquina superior izquierda. Cambia a **Mini-Ebisu,** entra y ve por el agua hasta otra **llave de Oro.**

Sal por el mismo agujero , sigue y déjate caer. Entra en la puerta con cerradura. Vuelve a entrar, ve a la derecha y espera a que la plataforma móvil venga hacia ti. Sube, recorre el camino hasta lo alto y recoge la **llave Diamante.**

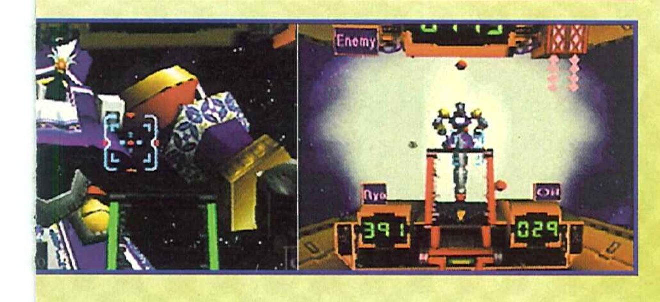
Sal, entra y sube por la rampa. Ve a la derecha del muro y sube la escalera. Sigue el camino hasta el **botón rojo** y golpéalo. Sube por la escalera que aparece en la parte de arriba y entra.

Sigue hacia la derecha y sube por las plataformas hasta dar con otra puerta. Golpea el botón rojo para que aparezca una escalera a la derecha. Sube, ve adelante y entra en el agua. Sigue el camino a la derecha y entra por la puerta. Ve a la derecha, cruza la **puerta de metal** y muévete por el laberinto hasta que veas **dos puertas azules.** Entra por una, habla con **Omitsu,** entra en la otra y habla con el **Old Man.**

Ve a la izquierda y cruza la puerta de metal. Sigue a la derecha y destroza la puerta cerrada. Sube la escalera de la izquierda y entra. Recorre el camino hasta la puerta que está al otro lado.

Salta a la **cinta transportadora** y sigue adelante. Salta a la plataforma, gira a la izquierda y vuelve a la cinta. Luego plataforma y por fin plataforma de la derecha. Salta otra vez a la cinta y después a la plataforma donde está el botón rojo que hace aparecer otra escalera delante de ti. Vuelve sobre tus pasos, cambia a **Sasuke y usa su poder volador.** Ve a la izquierda y sigue el camino hasta el botón rojo. Aparecerá una plataforma frente a la puerta que hay detrás de ti. Gira, sigue el camino a la izquierda y salta a la plataforma que apareció cerca de la puerta. Entra, sigue y sube las escaleras. Más adelante verás otro botón rojo. Púlsalo y salta a la plataforma que hay en medio de la sala. Plataformas arriba y a recoger la **llave diamante.** Aparecerá una escalera. Sube, entra, sigue, baja la rampa, ve a la derecha y entra por la puerta. Ahora ve a la izquierda, salta las plataformas y entra. Sigue adelante, baja las escaleras, ve a la derecha y cruza la puerta.

Sigue y entra. Ve a la derecha y toma la primera a la izquierda. Sigue y entra. Salta al túnel. Síguelo y al final llegarás al **Main Hall.** La secuencia automática os dejará en manos de **Balberra y D´etoile,** los jefes finales.



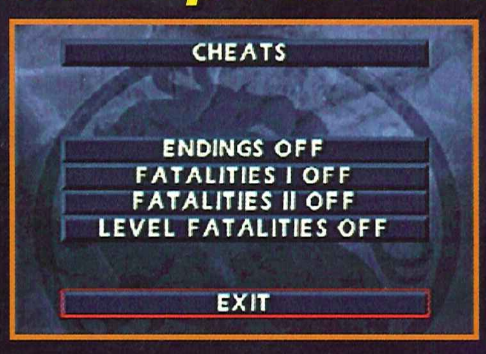
MORTAL 4 KOMBAT

EL TORNEO REVELA SUS SECRETOS



Menú secreto: Más opciones de lo que parece

OPTIONS
CONFIGURE CONTROLLER 1
CONFIGURE CONTROLLER 2
DIFFICULTY MEDIUM
ROUNDS TO WIN 2
CONTINUES 3
VS SCREEN ENABLED
RUMBLE PAK ENABLED
BLOOD ENABLED
EFFECTS VOLUME 100%
MUSIC VOLUME 100%
CONTROLLER PAK
EXIT



Si quieres descubrir algunas opciones secretas, **entra en Options y sitúate encima del apartado de Continues.** Mantén presionados los botones de **Correr y Bloqueo durante unos segundos** (en el juego son **C-Izquierda y C-Abajo por defecto**) hasta que aparezca un nuevo menú.
La **opción Endings te permite ver el final del juego** simplemente con **ganar el primer combate del modo Arcade.** Las otras sirven para activar o desactivar los Fatalities.



Vístelos a la moda









Haz esta combinación en la **pantalla de selección de personaje si quieres cambiar su vestimenta:** mantén Start **y pulsa a la vez Correr, Bloqueo y Puñetazo Alto.** Su cara girará y aparecerá el clásico símbolo de MK. Algunos personajes tienen varios trajes distintos, así que repite la operación para descubrirlos.



Dejad paso a los personajes secretos

Primero, haz aparecer el menú de opciones secretas. Después, **usa el botón A para seleccionar Hidden** en la pantalla de selección de personaje como sigue:

•NOOB SAIBOT: Selecciona Hidden, y pulsa Arriba, Arriba, Izquierda y Correr + Bloqueo.

Sacar el arma: Derecha, Derecha, Patada Alta.
Teleport: Abajo, Arriba.
Fireball: Abajo, Derecha, Puñetazo Bajo.
Air Throw: Bloqueo cerca de tu oponente, en el aire.
Fatality 1: Como el Torso Rip de Johnny Cage.
Fatality 2: Como el Freeze-and-Uppercut de Sub Zero.

•GORO: Vuelve a activar Hidden, y esta vez pulsa Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Correr + Bloqueo.
Fireball: Derecha, Izquierda, Puñetazo Alto.
Tele-Stomp: Derecha, Derecha, Izquierda, Patada Alta.
Two Hand Swipe: Derecha, Derecha, Puñetazo Alto.
Lunge Kick: Izquierda, Izquierda, Patada Alta.
Super Uppercut: Abajo, Abajo, Puñetazo Alto.

•MEAT: Tienes que **ganar un combate con cada personaje en el Group Mode.** Cuando acabes, selecciona luchador, y al empezar aparecerá Meat. Este esquelético luchador **repite los movimientos del colega que hayas elegido antes.**

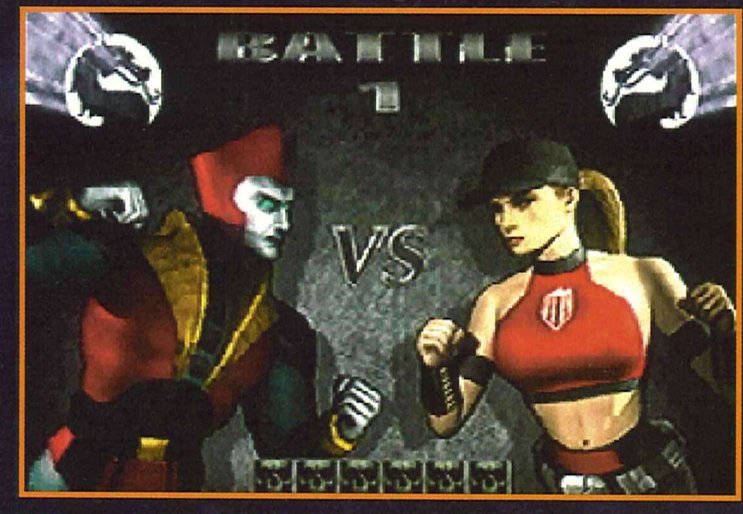








Los mejores KOMBAT KODES



Tenéis que introducir los Kombat Kodes en esta pantalla que aparece antes de las peleas a dos jugadores. El jugador uno controla las tres primeras cajas con los botones de Puñetazo Bajo, Bloqueo y Patada Baja respectivamente, mientras que el segundo se encarga de las otras tres con los mismos controles.

•Código 1: 111-111 "Arma gratis". Al empezar, cae un arma en el centro del escenario.



•Código 2: 100-100 "Adiós a los lanzamientos". Peleas sin lanzamientos ni rotura de huesos.

•Código 3: 444-444 "Armados y peligrosos". Los personajes comienzan el combate con su arma en la mano.



•Código 4: 666-666 "Kombate silencioso". No hay música de fondo.

•Código 5: 050-050 "Kombate explosivo". El último impacto hace que el perdedor explote.



•Código 6: 222-222 "Armas aleatorias". Los personajes comienzan el combate con un arma que no es la suya.

•Código 7: 123-123 "Sin energía". Empezáis casi al mínimo de vida

•Código 8: 555-555 "Sobran armas". Hay armas tiradas por el escenario.



•Código 9: 333-333 "Kombate loco". Cambias aleatoriamente de un personaje a otro.

•Código 10: 001-001 "Correr sin límite". Nunca se agota la barra para correr.

•Código 11: 002-002 "Kombate armado". Los personajes no pierden el arma.

•Código 12: 010-010 "Desactivar el Maximum Damage". No hay límite de daño para los combos.

•Código 13: 012-012 "Modo Noob Saibot". ¿Alguien sabe qué hace?

•Código 14: 020-020 "Lluvia roja". Caen gotas de sangre en el escenario.



•Código 15: 321-321 "Cabezas grandes". Salta a la vista.



•Código 16: 110-110 "Ni daño ni lanzamientos". Muy completo.

•Código 17: 011-011. Jugar en "Goro´s Lair". Sin comentarios.

•Código 18: 022-022. Jugar en "Scorpion´s Stage". Muy bonito...



•Código 19: 033-033. Jugar en "Elder Gods". Panorama desolador.



-Código 20: 044-044. Jugar en "Tomb Stage". Una tumba abierta.



•Código 21: 055-055. Jugar en "Rain Stage". Chapuzón incluido.



•Código 22: 066-066. Jugar en "Reptile´s Stage". Para tener miedo.



•Código 23: 101-101. Jugar en "Shaolin Temple". Y hacerse budista.



•Código 24: 202-202. Jugar en "Living Forest". En los árboles con caritas.



•Código 25: 303-303. Jugar en Prison Stage". Es doloroso...





En este capítulo terminamos la aventura de «Lufia». Los Siniestros esperan para que os enfrentéis a ellos, pero antes todavía debéis hacer unos cuantos cambios en el Excerion y también atravesar varios laberintos más. ¡Incluso tendréis que resolver el truco más difícil del mundo!

Un Siniestro llamado Amon

Después de la ceremonia en **Dankirk**, **viaja a Auralio y habla con Henry para que te abra la compuerta (1).** Ahora tienes que ir a **Ferim**, pero antes puedes visitar la isla que está al oeste de **Barnan** (hay un nuevo monstruo cápsula) y también la propia **Barnan, Durale, Portravia, Treble y Pico** para equiparte.

En Ferim, habla con **Hans** (2) y dirígete a la **Torre del Noreste. Bombardea este muro (3)**, atraviesa la habitación del pilar, sal, sube y entra por la puerta de la izquierda. Haz que las **dos flechas apunten a la derecha (4)**, activa el interruptor y entra por la puerta de la derecha. En esta habitación **(5)** tienes que seguir el camino que te indicamos, y más adelante encuentras la **Llave Juicio.**

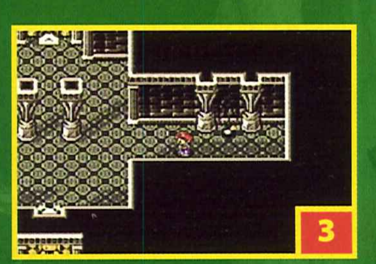
Vuelve a la habitación donde estaba el **puente móvil**, y llévalo a la izquierda. Más adelante llegas a esta sala **(6)**, donde puedes **coger un par de joyas** moviendo las flechas de las plataformas. Para salir, ve hacia abajo desde el principio.

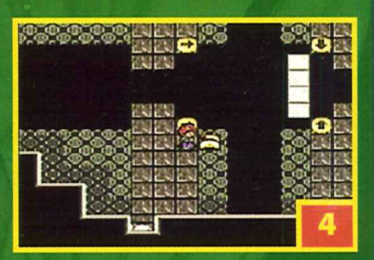
El último obstáculo antes del último piso de la Torre son estos **dos samurais** (7). Tienes que **atraparlos en los lados opuestos del área** donde están y luego esperar a que se abra la puerta. Al final, te encuentras con **Hans y aparece Amon, otro siniestro.**

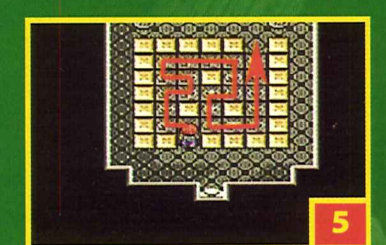
Vuelve a Ferim y después viaja a Agurio, que ha sido destruido. Allí, Iris te dice que tienes que **buscar la Hoja Doble. Viaja a Treble y después a Portravia.**

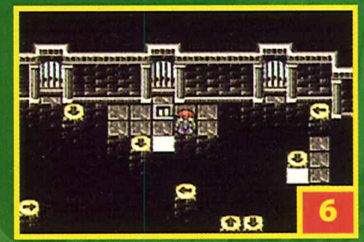


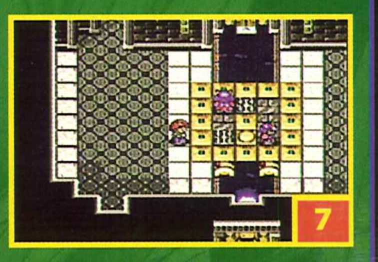












La ladrona de los planos

Vete al **laboratorio del Dr.Kirmo** y acepta **convertir el Excerion en un submarino (1).** Cuando una **elfa robe los planos**, viaja a la **montaña sin retorno, al Sureste de la ciudad.** Empuja el **pilar entre las dos estatuas**, luego la de la derecha dos espacios hacia arriba y todo lo que puedas a la izquierda. Empuja la otra dos espacios hacia abajo y coloca el pilar contra la estatua central del lado izquierdo. **Finalmente, empuja la estatua de abajo contra la superior del lado derecho (2).**

Sigue adelante hasta llegar a esta habitación **(3)**. Rodea la primera columna, baja y empuja la estatua que mira a la izquierda un espacio hacia abajo. Empuja la que mira hacia arriba a la derecha, hasta que te encuentres encima de otra que mira hacia la izquierda. Empuja ésta y la de enfrente que mira a la derecha hacia abajo hasta que queden a la altura del **cofre. Coge la Espada de Agua.** Ahora empuja la primera estatua dos espacios hacia arriba. Baja a la esquina inferior izquierda de la habitación y empuja hacia arriba tanto como puedas la estatua que mira a la derecha. Empuja la estatua que está en el extremo derecho hacia abajo, hasta que quede enfrentada a la columna. Empuja hacia abajo la estatua que mira hacia abajo, hasta que toque con la que mira hacia arriba y por fin podrás salir.

Fuera encuentras a la ladrona, pero tienes que luchar con cuatro Gárgolas (4). Cuando las venzas, **Lexis abandona tu equipo y le sustituye Artea (5), que te lleva a Eserikto.**









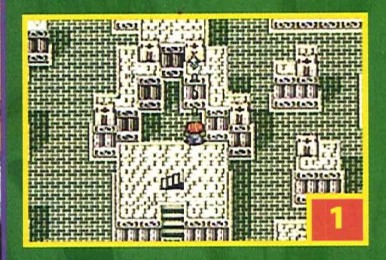
Karyn, la heroína

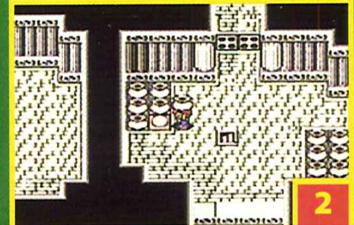
Ve al **Suroeste desde Eserikto hasta el Templo Divino**. La parte central es un **laberinto** por el que te desplazas **enganchándote a las columnas (1)**. Ve a la columna izquierda de las dos que tienes encima tuyo. Después a la izquierda, sube las escaleras y consigue la **Llave Corazón**. Vuelve al principio.

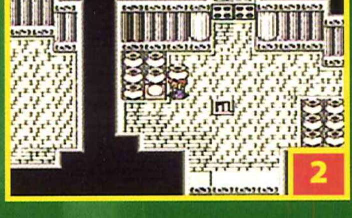
Ahora ve hasta la plataforma con columnas, y desde allí hasta un pilar que puedes empujar. Llévalo tan lejos como puedas y después vuelve a las tres columnas. Activa con una flecha la palanca que hay arriba y salta a la que se eleva después. Engánchate al pilar, luego arriba y a la derecha, junto a los pinchos. **Sube y coge el jarrón** que está en la esquina inferior derecha del grupo de arriba para que **bajen los pinchos (2). Baja las escaleras para conseguir el Anillo Cohete.**

Vuelve a las segundas escaleras y sube, pero esta vez déjate caer por el **agujero que hay bajo el jarrón inferior derecho del grupo de abajo.** Sigue adelante hasta una plataforma móvil que se pone en marcha disparando una flecha a la baldosa de la pared de arriba **(3)**. Sube y ve a la derecha por el pasillo de antorchas. Sube las escaleras, rompe el muro y **toca las notas en este orden: centro, izquierda, derecha, extremo izquierdo, extremo derecho (4).** Coge el **huevo de dragón** y rompe el muro de detrás del cofre para coger el **Látigo Santo.** Ve al Sur desde la habitación de las notas y abre la puerta con la Llave Corazón. **Empuja los pilares con el martillo (5)** y asiste a la escena entre Amon y Karyn **(6)**. Vuelve al laberinto de las columnas. Engánchate a la de abajo a la izquierda, luego arriba, y a la izquierda. Engánchate al pilar y empújalo hasta arriba del todo. Ve a la izquierda, abajo, recorre el borde de la habitación, mueve el pilar a la derecha, baja por la plataforma estrecha y engánchate a la columna del extremo. Ya sólo te queda utilizar el pilar y subir por las escaleras.

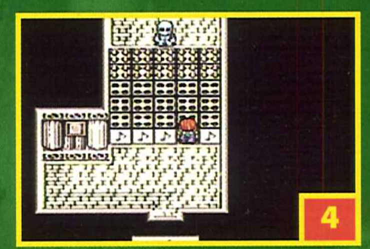
Regresa a Eserikto, habla con Milka y luego ve a Portravia. Habla con Lexis y consigue el Excerion submarino. Lexis te dice que vayas a Barnan.

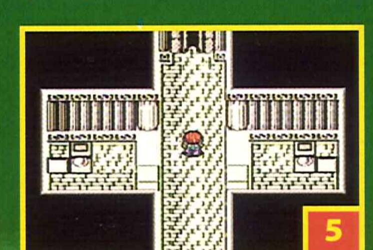














Etapa 7: Barnan

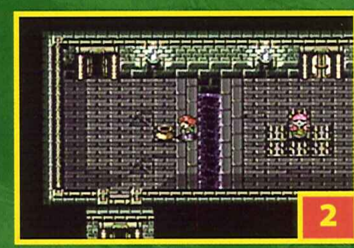
El Templo de la Venganza

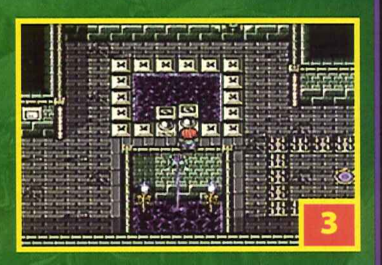
Cuando llegues a **Barnan, sumérgete y ve a la cueva submarina que está al Suroeste para entrar en el Templo de la Venganza.** Pon en **rojo el interruptor de la izquierda, en verde el de la derecha y mueve la palanca (1).** Después empuja el pilar con el martillo y cruza al otro lado con el gancho. Cuando llegues a esta habitación **(2)**, **guía al monstruo hasta el interruptor** y coloca el jarrón encima del que tienes en tu lado para encerrarle. Más tarde, lanza una flecha para cortar las cuerdas que sujetan el puente. Cruza, ve al Sur y **empuja estos dos pilares al agua (3).** Pon una **bomba junto a la antorcha para descubrir una puerta secreta, y después teletranspórtate** y vuelve a la entrada. Si estás muy tocado, que es probable, aprovecha para **volver al pueblo y curarte.**

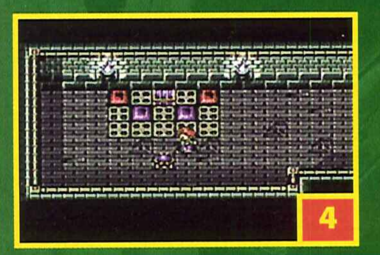
De vuelta a la entrada del Templo, pon el **interruptor de la izquierda en verde y el de la derecha en rojo.** Entra por la puerta de la derecha y baja las escaleras. Con el interruptor en rojo, **pon los bloques rojos sobre las baldosas de las esquinas.** Después **cámbialo a azul,** y pon los bloques azules sobre las otras dos baldosas para obtener la **Llave Fantasma (4).**

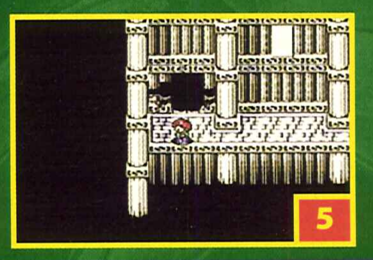
Sube, ve al Oeste, vuelve a subir y continúa al Sureste hasta llegar a un pasillo en el que puedes bombardear los dos extremos del muro. Atraviesa el hueco que se abre en el de la izquierda, abre la puerta con la llave y avanza sobre la plataforma. Arriba, **pon una bomba junto a la columna caída y otra junto al esqueleto.** Luego tienes que poner bombas en las dos columnas laterales para que baje la escalera. Sube al tercer piso y ve al Oeste. **Atraviesa el muro que está agrietado (9) y asciende hasta la Joya Malvada.** Vuelve al tercer piso y golpea la columna de la derecha con el martillo. Más tarde tienes que empujar este bloque sobre la **alfombra roja para quitar las arrugas (6).** Es el último obstáculo antes de enfrentarte al fantasma. Usa el **"mordisco de león"** y el **"frito" (7) para vencerle. Por último, coge el Arco Maldito y regresa a Barnan.**

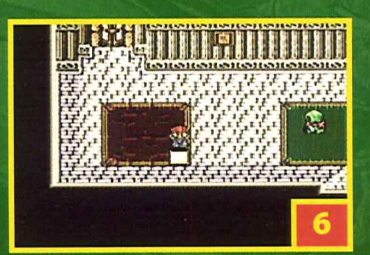














La Torre de la Verdad

Iris te dice que vayas a la Torre de la Verdad, que está al Oeste de Durale. En esta ciudad puedes **equipar a Artea con el Arco Maldito (ve a la iglesia para que le quiten la maldición).**

Dentro de la Torre, ve hacia el Sur por la puerta de la derecha. En la **habitación de las notas musicales (1), pisa el interruptor de la derecha y tócalas en este orden: 3214.** Sube, activa este interruptor (2), **toca las notas así: 3421 y vuelve a la entrada.** Pon una bomba en la pared y cruza con el gancho.

Al Sur tienes que **acabar con una sirena y después aparecen cuatro Hidras** (3). Mátalas y sigue hacia el Sur hasta esta habitación (4). **Pon el interruptor en azul,** camina hasta estar a su altura, vuelve a cambiar el interruptor, ponte debajo suyo, tócalo una vez más y sal por la puerta.

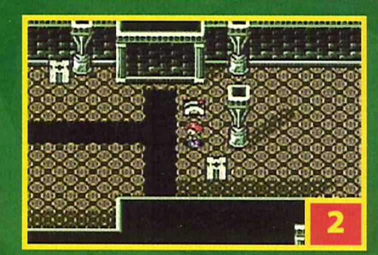
En el exterior, entra por la puerta del tercer piso, cruza el hueco y déjate caer por la **baldosa agrietada (5).** Pon una bomba en el muro, coge la **Super Espada,** pon otra bomba, avanza y estarás de nuevo en la entrada del segundo piso.

Sal de nuevo y ve al cuarto piso. En la habitación de las **notas musicales (6), tócalas en este orden: 3241,** y después usa el gancho para llegar a la que está en el centro. En esta otra habitación (7), **pon la caja en el interruptor de la izquierda y el jarrón en el de la derecha.** Sal por la puerta de la izquierda.

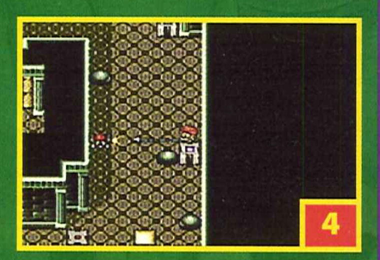
En la esquina inferior derecha de la sala llena de enemigos tienes **tres cofres.** Después sal por la puerta que hay arriba y avanza hasta la habitación de los puentes. Coloca la caja y el jarrón sobre los interruptores y cruza el puente. Empuja el bloque sobre el interruptor de abajo y vuelve atrás. Pon el jarrón sobre el interruptor que está cruzando el puente hacia el Sur. Cruza los dos puentes y pon la caja en el interruptor que hay allí. Cruza a la izquierda y empuja el bloque sobre el interruptor de arriba. Baja la caja hasta el interruptor que está abajo, a la izquierda. Después, coloca una bomba a su lado y cruza por el puente que aparece al estallar. Saliendo encuentras la **Llave Verdad.**

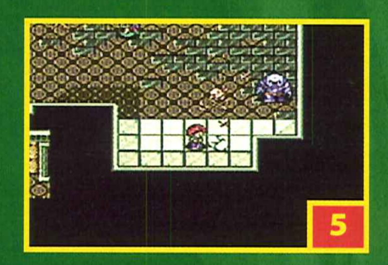
Retrocede para volver al exterior, sube al último piso, usa la llave y sube las escaleras. Al Norte salvas, y al Sur llegas a otra puerta. Habla con Iris y lucha contra los **tres Dragones (8).** ¡Tras el combate Iris revela su verdadera identidad!

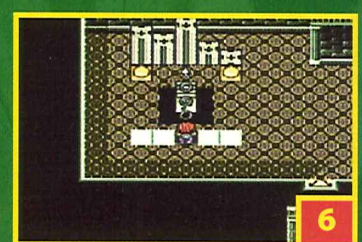

1

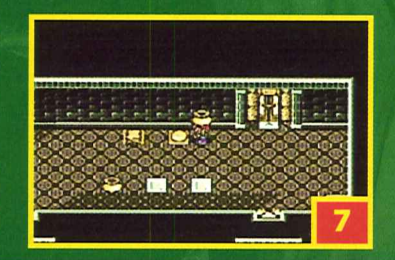

2


3


4


5


6


7


8

Etapa 8: En busca de la Hoja Doble

En la Montaña del Dragón

Viaja a Chaed y después a la Montaña del Dragón, que está al Sur. Entra en la **cueva del segundo piso** y ve al Norte. En esta habitación (1), **haz lo siguiente para cortar todos los arbustos:** coloca una bomba a la derecha del arbusto inferior izquierdo y hazla estallar dando espadazos sin moverte. Pon otra bomba en el mismo sitio. Avanza dos espacios a la derecha y coloca una bomba. Avanza un espacio a la derecha, otro arriba y pon una bomba. Avanza un espacio arriba y lanza una flecha de fuego a la izquierda. Avanza otro espacio arriba y lanza otra flecha a la izquierda. Entra, coge el **Anillo Eco,** llega al otro lado y sube.

Sube las escaleras, cruza con el gancho y **guía al monstruo hasta las grietas del suelo para que se hunda (2).** Sal al exterior, cruza, entra en la cueva y baja hasta una **habitación con el suelo roto (3).** Sal, coge la **Llave Magma,** entra y déjate caer para llegar a la entrada. Ahora puedes **regresar a Chaed y salvar.**

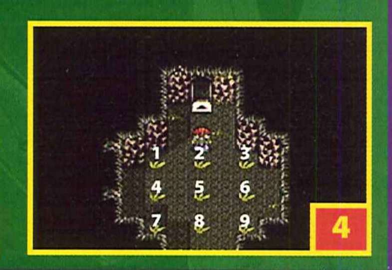
Vuelve y entra en la cueva más alta. Empuja hacia arriba el pilar de la derecha y engánchate a él. Empújalo otro espacio hacia arriba, empuja el que está a tu izquierda y cruza. Engánchate al que tienes encima y después a la columna para llegar a los cofres. Engánchate al pilar de abajo para caer y volver al principio. Empujar el pilar de la derecha, cruza, empuja el de arriba, cruza también, empuja el de abajo a la derecha, engánchate a él, y por último, ve hasta la columna.

Sube y ve hacia el Sur para llegar a un puzzle (4) que se resuelve así: colócate entre 5 y 6, y lanza dos flechas de fuego a la izquierda para quemar 4 y 5. Ponte entre 3 y 6, y dispara a 3. Ahora entre 1 y 4 y dispara a 7, gírate con el botón R y dispara a 1. Ponte entre 4 y 5 y dispara a 6. Ponte entre 7 y 8 y dispara a 9. Sitúate entre 5 y 8 y dispara a 8. Colócate entre 6 y 9 y dispara a 3. Después entre 5 y 6 y dispara a 4. Entre 5 y 8 y dispara a 2, gira con el botón R y dispara a 8. Por último, ponte entre 6 y 9 y dispara a 6. **Todas las plantas desaparecerán.** Sal, asciende y entra en la cueva. Baja las escaleras para **salvar.**


1


2


3



4

El truco más difícil del mundo

Vuelve a bajar después de haber salvado, desciende por las escaleras de la derecha hasta llegar a una gran sala con lava. Cruza el puente que hay abajo a la izquierda **(1) para conseguir el Anillo Poder y el Anillo S-Bruja.** Luego baja las escaleras y usa los **bloques de hielo para llegar al extremo izquierdo de la sala (2).** Sube, pero no se te ocurra cruzar todavía el puente que va a la derecha. En vez de eso, pon una bomba en el muro para que se abra un hueco y coge la **Roca Gorgon.** Vuelve a la habitación con las dos escaleras y, si vas bien de salud, baja por la de la izquierda y **consigue todos los tesoros** que hay allí (te avisamos que también hay un montón de enemigos).

Regresa a la habitación donde salvaste y sube. Hay una **parte de la pared con una banda marrón debajo (3).** Pon una bomba junto a ella, aléjate tres pasos y da un espadazo. Vuelve junto a la pared poniendo una bomba en cada paso. Coloca otra bomba frente al muro y, cuando todas estallen, golpéalo con el martillo para entrar.

Abajo del todo llegas al "truco más difícil del mundo". Para resolverlo, numera los espacios así:

1 2 3 4
5 6 7 8
9 A B C
D E F G
H I J K

Por ejemplo, **D-E significa mover el bloque que está en el espacio D hasta el espacio E.** D-F significa mover el que está en D hasta el espacio F pasando por E. **Si un bloque ocupa varios espacios, éstos van en paréntesis.** Por ejemplo, (9D)-(DH) significa mover el bloque que cubre los espacios 9 y D a los espacios D y H. Los movimientos están separados por comas. Esta es la solución:

K-I, (CG)-(GK), (AB)-(BC), E-A, I-E, H-I, (9D)-(DH), A-9, (BC)-(AB), (GK)-(CG), F-K, E-F, J-K, I-J, (DH)-(EI), 9-H, (15)-(9D), (2367)-(1256), (48)-(37), (CG)-(48), K-C, F-G, J-K, (EI)-(FJ), H-I, (9D)-(DH), (AB)-(9A), (FJ)-(BF), I-E, K-I, (BF)-(FJ), G-K, C-G, (9A)-(BC), E-9, 1-A, (DH)-(EI), 9-H, A-D, (BC)-(9A), G-B, (48)-(CG), (37)-(48), B-3, (FJ)-(7B), K-F, (CG)-(GK), (48)-(8C), 3-4, (7B)-(37), F-B, (GK)-(FJ), (8C)-(GK), 4-C, (37)-(48), B-3, C-7, (48)-(8C), 3-4, 7-3, (FJ)-(7B), (EI)-(FJ), D-I, (9A)-(DE), (1256)-(569A), 3-1, 4-2, (7B)-(37), (8C)-(48), (GK)-(CG), (FJ)-(BF), I-K, H-J, (DE)-(HI), (569A)-(9ADE), 2-5, (37)-(26), (BF)-(37), (9ADE)-(ABEF), 5-D, 1-9, (26)-(15), (37)-(26), (48)-(37), (CG)-(48), (ABEF)-(BCFG), D-A, (HI)-(DE), J-H, K-I, (BCFG)-(FGJK), A-C, 9-B, (DE)-(9A), I-D, (FGJK)-(EFIJ).

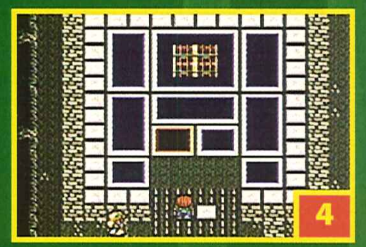
Tras coger los tesoros de los cofres (Mega Escudo, Túnica Santa, Casco Legendario y Golpe Lagarto), baja por las escaleras a la **sala de la lava. Ve al Norte, donde hay otros tres cofres,** corta los arbustos de la izquierda y salta abajo **(5).** Al final, cruza el puente largo que va a la derecha.

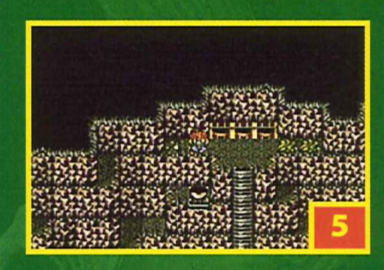
Cuando llegues donde está el **anciano,** rodea primero la habitación, pon una bomba en el muro y **coge el milagro, pero NO uses el teletransporte** (te devuelve al principio). Habla después con el anciano y **lucha con el Dragón de Fuego.** Tras vencerle, **aprovecha el teletransporte para salir y vuelve a Chaed.**













Viaje al país de las sirenas

Cuando estés de vuelta en Chaed, busca al **anciano y habla con él para que te dé el Jade.** Este ítem te sirve para entrar en tu próximo destino: **Preamarl, el país de las sirenas.** Para llegar allí tienes que **sumergirte con el Excerion y dirigirte a la isla donde encontraste a Darbi,** el monstruo cápsula **(que está al Noroeste de Chaed) (1).** Entra en la cueva, usa el **Jade para para abrir la puerta y atraviesa el remolino para entrar en Preamarl.**

Aprovecha para **comprar nuevas equipaciones** y después habla con la **reina Marla,** que te dice que la **Hoja Doble está en el templo que hay al Norte (2).** Abandona la ciudad y viaja en submarino hasta el **triángulo de islas.** Habla con **Marla y Piara, y después lucha contra el Barco Fantasma** (3) (céntrate en los enemigos a los que va llamando durante la pelea).



Cuando le ganes, entra en un remolino cualquiera y continúa hasta la **Cueva Submarina Shrine. Allí está por fin la Hoja Doble, pero también aparece Daos (4),** que te transporta a **Chaed, saca del océano la Isla Perdición (5) y después destruye la ciudad.**









Un motor para el Excerion

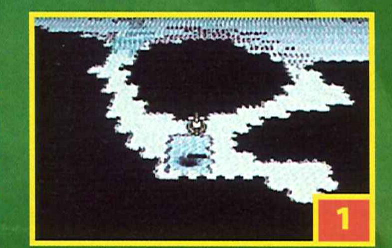
Ve a **Portravia y habla con Lexis.** Te enviará a buscar un **motor para convertir el Excerion en una aeronave.** Tienes que ir al **Norte y entrar en una cueva submarina cercana a Gratze (1).** Al salir a la superficie estarás en la **Cueva Norte de Dankirk, y unos soldados te arrestarán. Después de que Berty y Bart abran tu celda, salva en la habitación de la izquierda.** Tienes que luchar contra cuatro soldados, después ir al Este, cortar los arbustos de la pared y poner una bomba (2). Más tarde, **empuja este pilar** (3) y baja por las escaleras. **Activa el interruptor y coge la Llave Suelo.**

Vuelve a la habitación donde rompiste la pared y ve al Norte. **Pon el jarrón sobre el interruptor (4),** después sube y empuja el pilar sobre el interruptor **(5).** Engánchate a la columna y activa el interruptor. Ahora ve al Sur y **dispárale una flecha al ojo de la pared (6)** para que se abra la puerta. Cruza el puente y sube las escaleras.

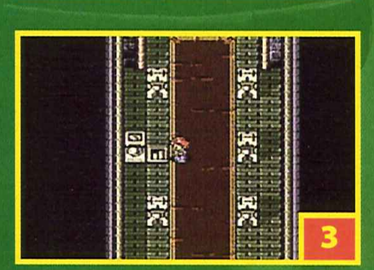
Entra por la puerta inferior derecha, sigue el camino y activa el interruptor. Vuelve atrás, entra por la puerta inferior izquierda y engánchate para cruzar al otro lado. **Coge el Milagro y vuelve a la sala con las tres puertas,** pero esta vez entra por la de arriba a la derecha y sube las escaleras. Sigue adelante, **abre la puerta con la llave y ve al Sur.**

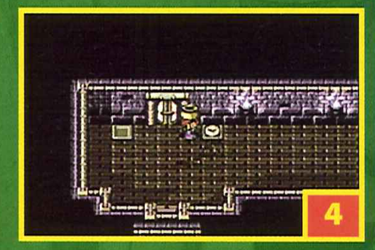
En esta **habitación (7), colócate en la primera plataforma** y ve a la izquierda. Ponte en la del medio y llévala hacia arriba. Ve a la derecha y hacia abajo. Luego hacia la izquierda y después vuelve a la plataforma superior derecha, llévala hacia abajo y camina hasta la salida.

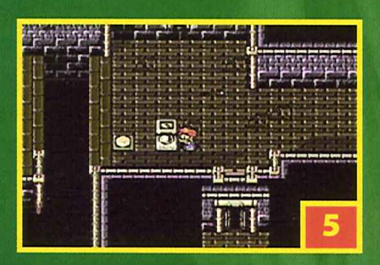
En lo **alto del castillo luchas primero contra cuatro soldados (8), y después contra un tanque** (9) al que le quitas el motor. Cuando vences, te teletransportas de vuelta a Portravia. Habla con Lexis para que transforme el Excerion en aeroplano. Ahora puedes **volar presionando el botón A.**

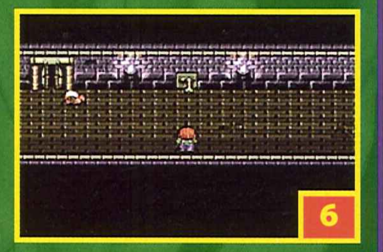

1

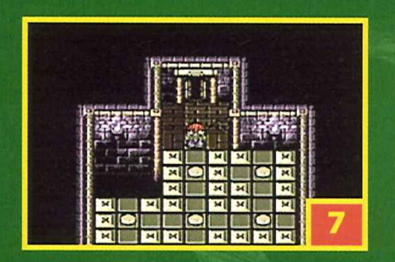

2


3


4


5


6


7


8



9

Capitulo Final: La Isla Perdición

La Torre de Shuman

Vuela de Portravia a la isla de Shuman, que está situada al Oeste. En las tiendas de esta localidad puedes **comprar la mejor equipación de todo el juego, aunque también es bastante cara.** Cuando hables con el **anciano** (1) y conozcas a sus nietas, te dirá que tienes que **visitar tres torres.** Por suerte para ti, la primera está en esta misma isla, así que viaja hacia allí. Cuando ya estés dentro, ve a la derecha, sube la escalera y después avanza hacia el Sur. Sube por la siguiente escalera y entra por la puerta. Vuelve a subir las escaleras y sal fuera. En la próxima puerta te encuentras el **Anillo S-Hielo.**

Vuelve sobre tus pasos y dirígete al Oeste desde la puerta. Cuando te plantes ante las dos siguientes, elige la de la izquierda y sube las escaleras. En la **puerta de la izquierda está el Anillo S-Agua.** Cógelo y después entra por la que hay a la derecha (2). Sube por las siguientes escaleras y entra por la puerta. Acaba con los **dos enemigos que salen a tu encuentro** (3) y después sube por las escaleras que aparecen. Entra, sube las escaleras, entra por la puerta de arriba a la izquierda y baja otras escaleras.

Cuando estés fuera, sigue el camino a la derecha, pasa la primera puerta y entra en la siguiente para conseguir el **Anillo S-Trueno.** Vuelve a la puerta que te saltaste antes y **mata a los dragones negros** (4) para que aparezcan unas escaleras. Sigue hacia arriba, ve hacia el Norte y entra por la siguiente puerta. Ahora llegas a un punto en el que **puedes salvar la partida** y que te viene muy bien, porque lo próximo que te espera es el **enfrentamiento con Gades** (5).



1


2

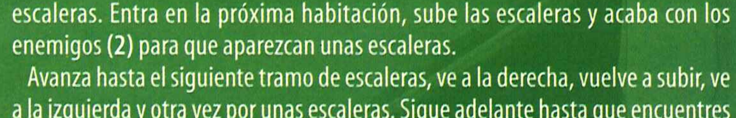

3


4


5

La Torre de Strahda

Vuelve a **Narvick y visita al anciano, que esta vez te envía a la Torre de Strahda, al Noreste (1).** Al llegar, ve a la derecha y entra por la puerta. Sube las escaleras y dirígete a las que hay después a la derecha. Sigue el camino hasta la siguiente puerta. Sube las escaleras, ve a la izquierda y sube las siguientes escaleras. Entra en la próxima habitación, sube las escaleras y acaba con los enemigos (2) para que aparezcan unas escaleras.



Avanza hasta el siguiente tramo de escaleras, ve a la derecha, vuelve a subir, ve a la izquierda y otra vez por unas escaleras. Sigue adelante hasta que encuentres una puerta, entra, sube y **lucha contra la pareja de dragones (3).** Sube y ve hasta la siguiente habitación. Salva y prepárate para enfrentarte a **Amon (4).**







La Torre de Kamirno

Regresa de nuevo a Narvick y habla de nuevo con el anciano. Esta vez te toca viajar hasta la **isla de Kamirno, que está al Noroeste.**

Entra por la puerta de la derecha y sube las escaleras. Vuelve a subir y **coge el anillo S-Fuego en la siguiente puerta.** Fuera, ve a la izquierda y entra por la puerta. **Sube las escaleras (1) y vuelve a hacerlo por las que hay a la derecha.** Entra por la puerta y sube. Ve a la izquierda y avanza hasta que llegues a esta habitación con un **Gorgon parado en el centro (2). Acaba con él** y aparecerá otro tramo de escaleras.

Ve a la derecha y cruza la puerta. Baja y ve a la izquierda de nuevo. Sube dos tramos de escaleras, luego otra escalera más y continúa hacia el Norte. Entra por la puerta y **mata a los enemigos (3).** Sigue **adelante hasta que llegues al punto para salvar.** Después aparece **Daos y consigues la Hoja Doble (4).** Luego vuelves a **Portravia, donde Lexis te arregla el Excerion. Finalmente, viajas a la Isla Perdición.**









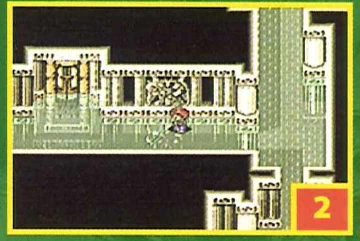
La batalla final

El Templo de Daos no es una mazmorra exactamente, porque no hay ni puzzles ni enemigos, sino que tienes que **enfrentarte uno tras otro a todos los Siniestros.** Cuando entres, abre primero las **dos puertas laterales para obtener sendos Milagros.** Baja las escaleras, entra por la puerta central para coger otros **tres Milagros,** luego entra por la otra y vuelve. Coge un **Milagro más** y avanza por el pasillo central para enfrentarte a **Gades (1).**

Después de la batalla sube las escaleras. Entra por la puerta de la derecha para coger un **Milagro,** luego por la de arriba y ve a la derecha por el pasillo. En la puerta de la izquierda hay otro **Milagro más (2).** Cógelo y sube al tercer piso. Alrededor del altar puedes pillar otros **dos Milagros.** Luego sube, rodea el altar para encontrar puntos donde **rellenar tu HP y tu MP (3), y por fin asciende arriba del todo para luchar contra Amon (4).** Cuando le ganes, vuelve a curarte, sube las escaleras y rodea para obtener **tres Milagros. Cruza el puente y lucha contra Erim (5).**

Tras ganarla, vuelve a los puntos donde te curas y usa el teletransporte para enfrentarte a **Daos, el jefe final (6).** Al ganarle, el puente se derrumba y aparece **Iris, que te manda destruir tres piedras místicas.** Sólo tienes que atravesar un **sencillo laberinto para encontrarlas (7).** Ahora puedes disfrutar del final.

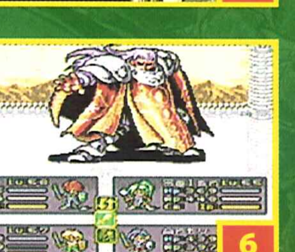














Mundo 5-1 Lots o' Jellyfish







Cómete al Chico Tímido del principio y dispara a la Bola Misteriosa para que aparezca la **primera Miss Warp.** Actívala y entra en la tubería roja. Este mundo y el siguiente transcurren **bajo el agua,** así que olvídate de utilizar aquí tus huevos.

El mundo submarino está poblado por **peligrosas Medusas (1) de color azul y rosa.** Las primeras sólo se mueven hacia arriba y hacia abajo, pero las otras tiene libertad de movimientos para perseguir a Yoshi.

Vamos a explorar un poco la zona: avanza hasta que veas un camino que desciende. Tras él podrás elegir entre subir o entrar en un túnel descendente. Ve primero por arriba cogiendo todas las monedas y frutas hasta una **tubería roja (2).** Si entras, podrás activar la **segunda Miss Warp** y darte un festín de margaritas. Ahora vuelve donde estaba la bifurcación descendente y baja por ella eludiendo a la medusa. ¡Primer corazón! **(3).**

El segundo corazón está casi al lado, pero tendrás que dar toda la vuelta al **macizo de coral.** Vuelve a la tubería roja (recupera fuerzas si lo necesitas) y







baja en línea recta. Entra por la primera abertura a mano izquierda y continúa en esa dirección. Coge el **segundo Corazón (4)** y vuelve por donde viniste. Sube y entra por la abertura que hay arriba a la derecha, cerca de la tubería roja. Recorre esta especie de laberinto recogiendo todas las monedas, y luego ve hacia la salida, que está en la parte inferior derecha en forma de tubería roja. Al salir, verás una **enorme serpiente (5)** que nada en círculos. Mantente siempre en el centro del círculo que forma su cuerpo y recoge todas las monedas antes de salir por la tubería amarilla de la parte inferior derecha. Vamos a por el último Corazón: sube en diagonal y avanza evitando los submarinos hasta que el camino se estreche. Entonces entra por la primera abertura inferior que veas y nada hasta el final y luego izquierda. **El tercer Corazón (6)** es tuyo. Ya sólo te resta explorar el resto del nivel en busca de las demás monedas y frutas.

YOSHI'S STORY

Mundo 5-2 Lots o' fish

Otro **mundo subacuático,** esta vez un poco más difícil. Avanza con cuidado y verás a un nuevo enemigo: las **Ostras Marinas.** Como advertencia general, procura siempre que **acaben de expulsar el oxígeno** antes de pasar por encima o podrías terminar con la cabeza contra un cactus. Una vez pases la flecha, sube y verás una tubería verde. Entra y te encontrarás en tierra forme y frente a la **primera Miss Warp.** Golpea el suelo bajo la margarita para pillar algunas monedas y ve a la derecha. Aunque parezca que se ha acabado el camino, no te des por vencido. Golpea el suelo junto a la flecha y **aparecerán unas plataformas (1)** por las que pasar al otro lado de la montaña. Una vez allí, rompe las cajas y, con ayuda de Poochi, golpea el suelo para hacerte con un **melón y varias monedas.** Vuelve a salir por la tubería y continúa hacia abajo avanzando por los recovecos hasta que veas una **anémona** y una **tubería amarilla.** Entra por ella y verás **dos Ostras** y un grupo bastante grande de **crías de Pez Rojo.** Colócate entre las dos Ostras y espera a que los pececillos se te

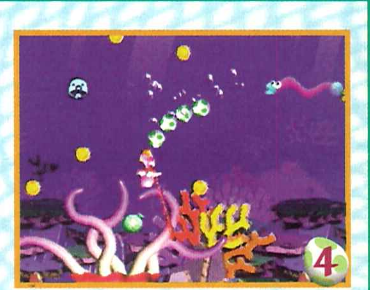






acerquen para comértelos todos. En ese momento aparecerá el **primer Corazón (2) del nivel.**

Sal por la tubería y ve a la derecha. Tras el tercer grupo de isletas coralinas debes subir para entrar por la **tubería roja (3)** que hay en lo alto (es muy fácil no darse cuenta de que está ahí). Explora esta zona de tierra firme pasando con la cabeza agachada y lentamente bajo las abejas, y vuelve a salir por la tubería. Sigue avanzando hasta la **segunda anémona (4)** y verás que hay fruta suculenta junto a ella. Para **evitar que los tentáculos** te rocen, espera a que desciendan y lanza rápidamente la lengua entre ellos (no te pasará nada si lo haces con celeridad) para hacerte con la fruta. Avanza hasta que veas la flecha y luego baja y métete por el recodo de la izquierda. Allí estará el **segundo Corazón (5),** pero ten cuidado con la Ostra que custodia la entrada al pasadizo donde se encuentra. Avanza hasta la **tercera anémona** y luego entra por la **tubería azul** del final. En la bola misteriosa que hay justo antes de la **cuarta Miss Warp** te espera el **tercer Corazón (6).**







Mundo 5-3 Shy Guy Limbo

Nos internamos en los **dominios de los Chicos Tímidos.** Para empezar, el travieso **Lakitu (1) aparecerá montado en su nube** y te lanzará enormes bolas de pinchos. Aguanta un poco antes de derribarlo porque entre bola y bola llegará a soltar hasta **cinco jugosos melones.** Cuando los tengas, córtale la diversión con un huevo y avanza hasta los Chicos Tímidos que obstruyen el camino. Golpea el suelo entre ellos y aparecerá un interruptor que te permitirá acceder a la **primera Miss Warp (2).**

Avanza hasta la **segunda Miss Warp,** coge munición, continúa, salta sobre los Chicos Tímidos con palos y luego sobre la abertura. Dispara un huevo al interruptor y coge el **primer Corazón (3).**

Ahora regresa y cuando veas a Lakitu (4) hazlo caer de la nube y súbete en ella. Vuela rápidamente hacia la izquierda lo más arriba que puedas y entra por la **tubería azul.** Participa en el **minijuego** y sal por la **tubería amarilla.**

Ahora vuelve donde cogiste el primer Corazón y entra en la vasija. Avanza con cuidado porque caerán de repente unas **gotas de las nubes** que te perseguirán dando saltos. Para esquivarlas, **sube al bloque de huevos y de ahí salta a las nubes.** Activa la **tercera Miss Warp** y colócate entre los Chicos Tímidos con palos. Golpea el suelo para que aparezca un interruptor y sube por las nubes hasta coger los **melones** a derecha e izquierda.

En la siguiente Bola Misteriosa hay un **Chico Tímido blanco -vida extra** si acabas el nivel con él - y más adelante volverás a encontrarte con Lakitu. Desmóntalo de la nube en cuanto lo veas porque puede fastidiarte al coger el **segundo Corazón.** Como verás, hay una isleta más grande y cinco pequeñas seguidas. Golpea el suelo de la cuarta isleta pequeña y obtendrás el **segundo Corazón (5).** Acaba con los cuatro Chicos Tímidos de un melonazo y continúa hacia delante. Sube a la nube que hay a tu altura y asciende para coger el **tercer Corazón (6).**


1


2


3


4


5


6

MUNDO 5

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

Mundo 5-4 Shy Guy's Ship


1


2


3

Este nivel no transcurre bajo el agua, pero aún así no podrás evitar que los malvados **Piratas Tímidos te ataquen desde su galeón.**

Avanza hasta las **cuatro tuberías** y golpea el suelo que queda entre las tres primeras para que aparezca **un melón (1).** Procura moverte sin parar para que los Piratas no puedan calcular bien la trayectoria de sus bombas, y cuando éstas comiencen a ponerse rojas, aléjate rápidamente.

Activa la primera Miss Warp y avanza hasta que veas una **Bola Roja** a la que subirte. Pasa de ésta a las dos siguientes, y en la última salta hacia arriba y dispara la lengua para agarrarte a **otra Bola (2).** Cogerás un jugoso meloncito, pero asegúrate de que llevas munición para **reventar la Bola Misteriosa de arriba.**

Vamos a por el primer Corazón, pero ya te avisamos que coger los tres Corazones de este nivel es de lo más difícil. Avanza hasta que veas un **puente de piedras** y un barco pirata en la lejanía. Colócate sobre las piedras y espera a que dispare las bombas sobre ti. Ve rápidamente a la izquierda y con un poco de suerte explotarán las tres rocas dejando al descubierto el **primer Corazón (3).** También puedes romper las piedras tu mismo una a una, pero resulta difícil y te arriesgas a caer al abismo. Cuando el Corazón esté visible, dispárale un huevo.

Activa la segunda Miss Warp y avanza hasta la tercera que hay junto al bloque de huevos. Coge munición y salta sobre una cigüeña que vuele lo más alto posible, porque vas a tener que sobrevolar una zona llena de cañones. Cuando estés al otro extremo verás una **tubería (4),** ya en tierra firme. Entra en ella y sube de Bola en Bola a la cima de la montaña para conseguir **siete melones más.**

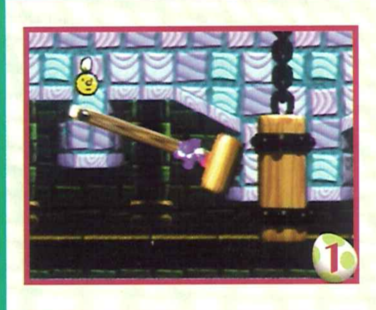
Ahora atento: cuando salgas de la tubería, asegúrate de que tienes munición y monta en otra cigüeña que vuele a media altura. Destruye los bloques de piedra que hay en el aire y coge el **segundo Corazón (5).** Sigue en la cigüeña hasta que sobrevuele otra zona con cañones. La piedra que sujeta al segundo cañón oculta el **tercer Corazón (6).** Dispárale y luego dispara al Corazón desde lejos.


4


5


6

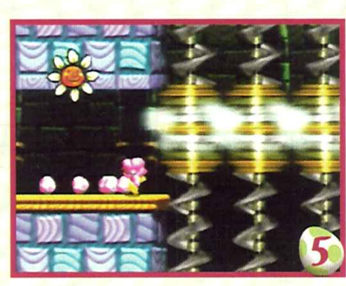
Mundo 6-1 Mecha Castle





Para superar el bloque de madera que te impide el paso, **sube al péndulo y mueve lentamente el stick de derecha a izquierda** hasta que alcance la máxima altura (1). Espera a que regrese a la izquierda y salta en ese momento hacia la abertura. Pasa corriendo por debajo del bloque y recarga tu munición de huevos. Desde la mesa, impúlsate con la Bola Roja hasta el saliente de la izquierda y coge el **primer Corazón** (2).

Avanza hasta que veas la **primera rueda de engranaje.** Sube por los engranajes hasta la parte superior izquierda, donde verás una **cuchilla** en el techo y una **Bola Misteriosa.** Antes de explotarla, salta por los engranajes que hay a la derecha y elimina cualquier obstáculo que veas por el camino. Ahora ya puedes reventar la Bola Misteriosa, saltar sobre el interruptor y correr por los engranajes hacia la derecha. Verás que han aparecido unas **Bolas Rojas** (3) que te permiten acceder a la vasija en el recoveco del techo. Procura no fallar o perderás la oportunidad de hacerte con el **segundo Corazón.** Entra en la vasija,

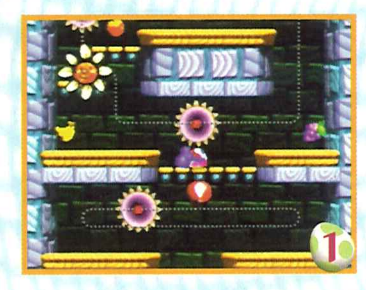

avanza hasta el final de esta zona, **revienta la Bola Misteriosa** y coge el segundo Corazón. Sube a la plataforma giratoria de madera y mantente en equilibrio moviendo el stick arriba o abajo. Continúa así hasta la tercera plataforma y déjate caer sobre otra que hay más abajo. A la derecha verás la **segunda Miss Warp** y más adelante un ascensor que te llevará derechito al **tercer Corazón** (4). Sigue hacia delante y déjate caer sobre otra plataforma. Para pasar los **émbolos aplastantes** espera a que todos choquen al mismo tiempo (5) y salta. Continúa ascendiendo hasta la vasija y entra por ella. Sube por las Bolas Rojas y cuando llegues a la bifurcación come el **tulipán,** impúlsate y entra en la vasija. Entrarás en otro **minijuego** (6) donde tendrás que correr esquivando las cuchillas, pero al final te esperan algunos **melones suculentos.**

YOSHI'S STORY

Mundo 6-2 Lift Castle

Mira bien la **puerta que hay en la salida y recuerda su localización** porque tendrás que regresar a ese punto con la llave que la abre. Por el momento, ve a la izquierda y **esquiva las cuchillas.** La mejor manera consiste en **agacharse y avanzar muy despacio** (1).

Cuando llegues arriba, **revienta la Bola Misteriosa,** salta sobre el interruptor y corre hacia la derecha comiendo por el camino los melones que cuelgan. **Esquiva los bumpers** que te hacen rebotar (no olvides aplastar el otro interruptor que verás por el camino) y sube por las Bolas Rojas lo más alto que puedas. Ahí te espera un **meloncito** (2) y otro justo debajo. Ahora vamos a por la llave: baja de la plataforma donde estás y ve a la derecha. Entra por la puerta (stick hacia arriba) y aprovisiónate de huevos. Tienes que **disparar al murciélago que guarda la llave** (3) evitando que los bumbers que giran a toda velocidad desvíen el huevo. Cuando tengas la llave, sal por donde entraste. Ahora entra en la **tubería amarilla** que hay a la derecha, avanza y **no**





cojas el paraguas. Tienes que coger el **primer Corazón,** que se encuentra en la parte superior izquierda, debajo de la plataforma donde te encuentras ahora. Salta y mantente en el aire mientras te desplazas hacia la izquierda (con el paraguas es mucho más difícil). Verás el **Corazón** (4), pero si no llegas hasta él, dispárale un huevazo. Cuando llegues abajo, activa la **primera Miss Warp y sal por la tubería roja.** Ve a la derecha y estarás de nuevo en la salida, junto a la puerta del principio. Ábrela y avanza hasta la siguiente puerta. Activa la **tercera Miss Warp** y salta sobre la plataforma que verás a continuación. Sobre ella giran dos **bumbers que te ayudarán a coger el Corazón que flota justo encima** (5): salta sobre uno de los bumbers cuando se encuentre en la parte inferior derecha y lo cogerás sin problemas.

Sigue avanzando **montado sobre el muñeco hinchable** y utilízalo para **esquivar las cuchillas.** Entra por la puerta y en la **Bola Misteriosa** que hay junto a la **cuarta Miss Warp hallarás el tercer Corazón** (6).





Mundo 6-3 Ghost Castle

Coge munición y no te preocupes por los Fantasmas ciegos: no te pueden ver. Cuando sientas que vienen a por ti, deja de caminar y se pararán. **Este nivel es el más fácil** de los cuatro de este mundo, pero no te confíes porque hay algunas sorpresitas. Por ejemplo, antes de llegar a la primera Miss Warp y a la puerta te encontrarás con un **bloque de color rosa** (1) que se transformará en un fantasma. Estos bloques rosas aparecen en la mayoría de las zonas del nivel; algunos son fantasmas y otros no, y es mejor que lo averigües antes de saltar sobre uno de ellos. Cuando entres te encontrarás en una zona con cuatro puertas - dos en medio y dos arriba - y una **tubería amarilla.** Entra y coge la **llave** (2) que hay a la derecha. Luego ve a la izquierda, sube y sal por la **tubería verde del techo.** Ve a la derecha y vuelve a la zona de las cuatro puertas. Rompe la Bola Misteriosa junto al bloque de huevos y sube hacia arriba. Impúlsate con las **Bolas Rojas** y entra en la **tubería verde** (3)







del techo. Explora esta zona cogiendo todos los items que hay bajo el puente y luego sal por la puerta de la derecha. Ve a la izquierda y entra por la tubería verde. Te encontrarás en la habitación de las cuatro puertas. Entra por la superior izquierda, asciende hasta el primer nivel y golpea el suelo **bajo la caja misteriosa** y aparecerán unas plataformas. Ve a la izquierda y utiliza las **Monturas Fantasma** para ascender al siguiente nivel. Ve a la derecha, monta en los fantasmas y coge el **Corazón** (4) de la esquina superior derecha. Luego regresa y ve a la derecha, sube otro nivel y sal. Recoge las monedas mientras caes y entra en la **tubería verde.** Vuelve a la habitación de las cuatro puertas y entra por la inferior de la derecha. Avanza hasta el abismo y utiliza los bloques rosas para pasar al otro extremo. Continúa hasta el bloque de huevos y déjate caer sobre otro bloque que oculta el **segundo Corazón** (5). Vuelve a la habitación de las cuatro puertas. Entra por la inferior izquierda y avanza hasta el bloque de huevos. En la cuarta piedra del puente está el último **Corazón del nivel** (6).







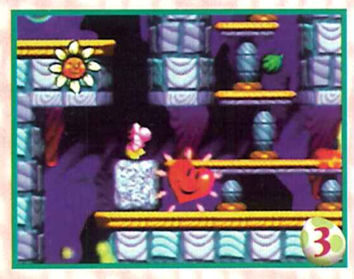
MUNDO 6

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL

Mundo 6-4 Magma Castle







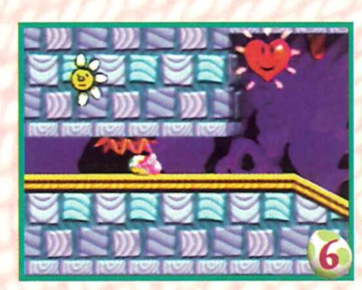
Te encuentras en el **nivel más difícil** del juego. Nada más salir **ve a la izquierda y verás una puerta** (1) colocada ahí con mala idea. Tras ella se ocultan la primera Miss Warp y la entrada a uno de los Corazones de nivel, que de momento no puedes coger porque te falta una llave. Vuelve a la salida, coge munición y prepárate para volver a **montar a lomos del Dragón, que esta vez es rojo.**

El viaje será accidentado, porque el Dragón se sumerge constantemente en la lava, así que **salta justo cuando sumerja la cabeza** (2). Cuando llegues al final del recorrido, entra por la puerta. Avanza hasta el bloque de huevos esquivando la lava hirviente que sale de las tuberías, recupera fuerzas en la margarita cercana y luego sigue subiendo por la izquierda.

Rompe el bloque de piedra, déjate caer y rompe el siguiente bloque. Ahí está tu **primer Corazón** (3). Sigue subiendo, procura no caerte en el agujero que hay más adelante, vuelve a subir y ve a la izquierda. Coge munición y lánzate al vacío. Entra por la puerta y acierta con **tres huevos a cada babosa** (4).



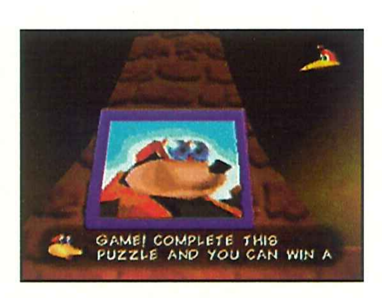




Coge la llave y vuelve a la puerta del inicio para coger el **segundo Corazón.** No obstante, puedes dejar esto para más adelante y seguir subiendo. Come el tulipán e impúlsate para volver junto al bloque de huevos. Ve a la izquierda, sube y luego todo a la derecha. Continúa hasta el final y te encontrarás frente a unas pelotas gigantes que no deben darte mucho problema. Asciende por las plataformas y llegarás a una **zona llena de cajas** (5). Primero rompe la cuarta caja empezando por la izquierda (un melón). Luego mueve la caja superior (en el centro) hacia la izquierda, hasta que toque con la caja inferior izquierda (dos melones); empuja la caja que estaba debajo de la primera que moviste, y colócala donde estaba la que reventaste. Empuja la de su derecha para que se toquen (dos melones más). Finalmente, empuja la caja superior derecha para que caiga junto a la inferior derecha y obtendrás dos melones. Ahora continúa tu camino hacia arriba, ve a la derecha y pasa agachado bajo los **pinchos** (6) para coger el **último Corazón del juego.**

trucos
en clave Nintendo

BANJO-KAZOOIE









Aquí vienen los primeros trucos para este fenomenal juego que se ha marcado la pareja RARE-Nintendo. En este número **vamos a contaros cómo conseguir que a Banjo le crezca y le crezca la cabeza.** Más adelante os descubriremos muchas más cosas...

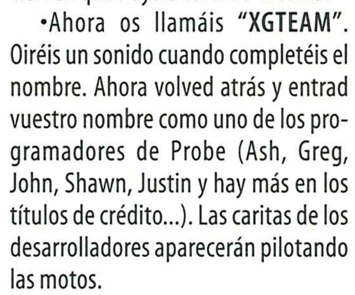
Veamos, el primer requisito es que **tengáis la pieza del puzzle que hay en el castillo de arena de Treasure Trobe Cove.** Nada del otro jueves, porque se supone que ya habéis visitado esa fase, ¿verdad? Después, tenéis que **regresar a la casa de Banjo, donde empieza el juego, y colocaros delante de la chimenea, frente al cuadro de Bottles** (ojo, aquí es muy importante la posición). **Pulsad el botón C arriba para poner la cámara subjetiva, y el topo os hablará** (tenéis que **buscar la situación exacta frente al cuadro,** así que no desesperéis si no sale a la primera). Nuestro amigo el topo os **retará a completar un puzzle en un tiempo límite (está divertido el jueguecillo).** Si lo conseguís, os da la clave **BOTTLEBONUSONE.** Entonces debéis ir al **puzzle que hay dentro del castillo de arena, y escribir allí el código con la maniobra habitual.** Inmediatamente a Banjo le crecerá el craneo. ¿Os gusta? Cómo que no. Pues entonces escribid **NOBONUS y todo volverá a la normalidad.**

EXTREME G



Compilación de truquitos del rapidísimo arcade de Acclaim. Para introducir el nombre, sólo tenéis que pulsar R en la pantalla de selección de motos. El resto viene a continuación, pero vamos, coser y cantar.

•Introducid vuestro nombre como **"RA50"** en la pantalla de selección, y empezad a correr. Procurad ir primeros en algún momento de la carrera y aprovechad la efeméride para abandonar la partida. La máquina entenderá que habéis acabado en la posición en que hayáis cortado el tema.



•Ahora os llamáis **"XGTEAM".** Oiréis un sonido cuando completéis el nombre. Ahora volved atrás y entrad vuestro nombre como uno de los programadores de Probe (Ash, Greg, John, Shawn, Justin y hay más en los títulos de crédito...). Las caritas de los desarrolladores aparecerán pilotando las motos.

•Si probáis a llamaros **"FERGUS"** y corréis en el modo **Shoot´em up,** tendréis la oportunidad de disparar a las mismas narices del director de Probe. Por si le teníais tirria.

•Ahora un password de los buenos. Es **81GGD5.** Con él abriréis todos los **circuitos normales, las motos ocultas y el recorrido especial.** Casi nada...

•Para recibir items/armas en el momento de la carrera que queráis, simplemente introducid vuestro nombre como **"arsenal"** en la pantalla de selección del modo Contest.

•Si introducís **"banana"**, también para el modo Contest, el circuito será hiperresbaladizo y la carrera se pondrá muy cuesta arriba.

•¿Cómo que «Extreme G» no es lo suficientemente rápido para vosotros? Pues escribid **"nitroid"** como vuestro nombre y tendréis turbos ilimitados. Y para velocidad extrema, terminal, utilizad el nombre de **"xtreme"** y combinadlo con **"fisheye"** para pasarlo realmente mal.

•Ahora probad con **"ghostly"** y veréis como quien dice los cimientos del juego. Polígonos sin texturas en plan transparente.

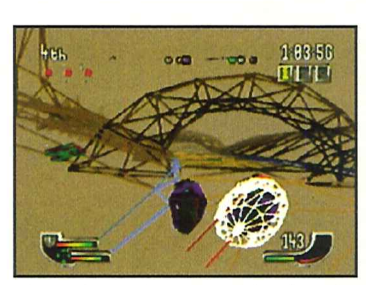
•Y por fin, podéis introducir **"magnify", "antigrav", "stealth", "wired", "roller" o "uglymode"** por si todo lo anterior no os ha parecido suficiente. Alucinaréis, en una palabra.





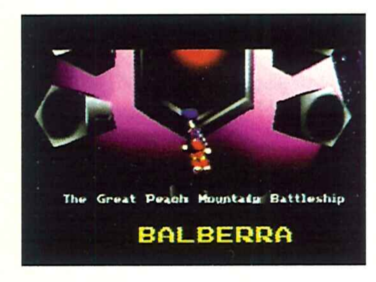






Algunas de estas claves dejan al descubierto la estructura inicial de «Forsaken». Para que veáis el trabajito de los artistas gráficos y alardeéis de las posibilidades de vuestra consola.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON







Una de trucos y otra de estrategias. De lo primero, tenemos la **fórmula magistral para que nunca os quedéis sin dinero.** En la entrada de **Transformed Oedo Castle** hay unos cuantos jarrones con monedas de oro. Rompedlos y enriqueceos. Salid de la habitación y volved a entrar. Ahí tenéis de nuevo todos los cofres. Un consejo: llenad vuestro marcador con todo lo que podáis.

Ahora vamos con la **estrategia, nada menos que para cargaros a los dos jefes finales.** Bueno, aquí somos Impact el gigantón, y lo primero es llenarse de puntos de vida en el recorrido inicial: destrozarlo todo y saltar a tiempo. **Balberra es una especie de globo armado gigante.** Encargaos primero de los **tubos** por los que pare pequeños globitos, y también de sus **brazos mecánicos lanzabombas.** Cuando sólo quede el centro de la chatarra, **esperad a que descubra su corazón** y atizadle con la cadena. No os preocupéis de momento de todos los globitos que van apareciendo. Sólo cuando cierre su corazón, estad atentos a los seres que se acerquen y atizadles con el láser. Si conserváis la calma, el enemigo caerá enseguida. No como D´etoile, el siguiente de la lista y último del juego, que tiene más bemoles. **Este cola de lagarto es muy escurridizo y rápido.** Empieza su ataque con unos enormes círculos de colores que aparecen por cualquier lado. Ahí hay que echar mano del láser. Luego hace unas cuantas acometidas a toda velocidad. Para eso tened preparado el puño. Cuando su energía baja, se rodea de un **cinturón de asteroides que lanza hacia nosotros.** El láser resulta útil, pero lo mejor son los puños, así que golpead sin descanso. Por supuesto tenéis que lanzar la cadena cada vez que creáis que podéis cogerle.

Cuando acabéis el juego y pasen los títulos de staff, el juego hará un **recuento de los Fortune Dolls** que hayáis cogido. **Si los tenéis todos, se abrirán unas cuantas opciones nuevas.** Pero eso ya lo desvelaremos...







Para defenderos de los meteoritos que lanza D´etoile, lo mejor son los puños.

BIOFREAKS

Pulsad rápidamente el **botón C izquierdo** en cuanto conectéis la consola. Oiréis la sonrisa sórdida de un tipo e inmediatamente después aparecerá en pantalla la **fecha exacta en que el juego fue completado.** Más cosas. Para obtener una **perspectiva en primera persona** en plena batalla, mantened **pulsado hacia la izquierda el pad digital y pulsad Start.** Y si ya os habéis cansado, porque tampoco es muy práctico, haced lo propio hacia abajo y luego Start. Y la última. Si pausáis el juego y lo dejáis de esta guisa unos minutos, **aparecerá un gracioso salva-pantallas.**



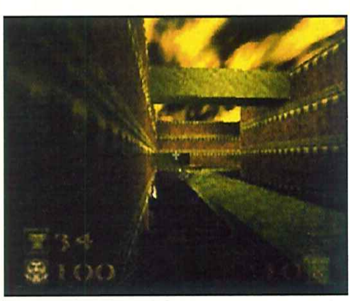
DUKE NUKEM 64

Seguramente ya sabréis cómo abrir el menú de cheats que esconde bajo el brazo, o la metralleta, el bueno de Duke. Por si acaso, en la pantalla de presentación, hacéis la siguiente combinación: **Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba** (todo en el pad digital). Ahora, tenéis acceso a un montón de posibilidades. Por ejemplo, ser **invencible.** Para ello vuelves al menú principal, y allí haces **R, C derecha, R, L, R, R, R, Izquierda.** También podéis hacer que no aparezca ni un solo monstruo durante el juego. Genial, ¿no? En la misma pantalla de antes (no dentro del cheat menú): **L, C arriba, Izquierda, L, C abajo, Derecha, Izquierda, Derecha.** O Incluso te vamos a decir cómo **sacar todo el arsenal a la primera de cambio: R, C derecha, Abajo, L, C arriba, Izquierda, C derecha, Izquierda.**



QUAKE 64





Gracias a estos passwords vais a disfrutar de escenarios tan acongojantes como éste, sin tener que pasar antes por otras fases.

Por si os habíais quedado atascado en este tremendo arcade, aquí van algunos passwords:

•Realm of Black Magic
Easy: ?DRY OPFG P3BT VBKX
Normal: 6DRW OPFG T3BR VBJX
Hard: 2DR? OPFG Y3BP VBCX

•The ElderWorld
Easy: 95RV TPFG QQBT JBJT
Normal: 5SR9 TPFG VQBR JBCT
Hard: 1SR7 TPFG 2QBP JBBT

•The NetherWorld
Easy: 81RV 6PFG RGB5 5BJH
Normal: 41R9 6PFG WGBQ 5BCH
Hard: 01R7 6PFG 0GBN 5BBH

•Final Level: Shub-Niggurath's Pit
Easy: 79RV 2PFG R7BS SBJF
Normal: 39R9 2PFG W7BQ SBFC
Hard: Z9R7 2PFG 07BN SBBF

El Rey Leon GB

Para celebrar que el clásico de Disney acaba de ser relanzado en cartucho portátil, ahí va un buen código para pasar de nivel cuando quieras. Sólo tienes que **pausar el juego en cualquier momento de la partida, y pulsar B, A, A, B, A, A.**

Tetris Attack SNES

Te vamos a dar la oportunidad de jugar en el modo "challenge" desde el "versus". En la opción 1 PLAYER, selecciona la modalidad VS. Escoge un juego nuevo y pon el cursor en la modalidad difícil (hard). Ahora **mantén presionado Arriba y el botón L, y pulsa A.** La pantalla se volverá roja. Eso es que el truco ha funcionado a la perfección.

Unirally SNES

Si a la hora de introducir tu nombre escribes cosas como **SEGA o SONIC**, el juego te responderá diciéndote que eso no es lo suficientemente bueno. Prueba otros nombres para ver qué consigues a cambio. Y otra cosa, cuando estés en la pantalla donde seleccionas jugadores, opciones, etc., presiona **simultáneamente L, R, Abajo, B.** No me lo puedo creer, pero si es el final del juego.

Alien 3 SNES

Ahí va una ración de passwords alienígenas,
Nivel 2: QUESTION
Nivel 3: MASTERED
Nivel 4: MOTORWAY
Nivel 5: CABINETS
Nivel 6: SQUIRREL

Tetris Blast GB

Más códigos para meterte en los niveles más complicados de este inteligente juego,
STAGE 5: KCWGLLHK
STAGE 8: XZSCDDKK
STAGE 11: GVMYLLCJ
STAGE 15: LXWTBMMB
STAGE 19: F!CDTFCM
STAGE 21: DBVGGYKGD
STAGE 22: JRCRCKB
STAGE 23: CY/BPMHF

Batman Forever SNES

¿Seleccionar nivel y encima controlar al Joker? Pulsa **Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, A, B, A en la pantalla donde pone Game Start.** Nada más fácil.

Micromachines GB

Para acceder a un **menú secreto, presiona Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha en la pantalla del título.** Pulsa Select y ¡alucina!

Secret of Evermore SNES

Sitúate en Omnitopia. Pues bien, en la sala de ordenadores donde se desactiva la alarma (D-III) si introduces el **código 1-1-3 (Rojo-Rojo-Verde)**, se abrirá una compuerta secreta en la misma sala. Allí tendrá lugar una batalla con los espías de Sebastrón. Véncelos y **ganarás 4.000 créditos y 30 balas de bazoka.**

Rise of the Robots SNES

Si quieres jugar como el **malvado Supervisor, el jefazo de turno, elige la modalidad 2 players y pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, A, B, X, Y, o todos los botones al mismo tiempo** tantas veces como sea necesario para el Super aparezca.

Hagane SNES

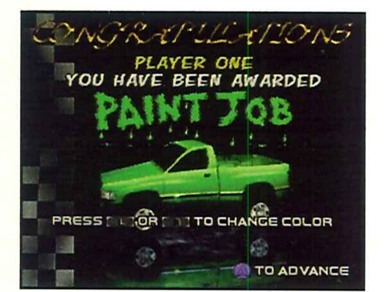
Introdúcete en la pantalla de configuración y mueve el cursor al apartado de músicas (Music). A continuación **escucha las melodías 9, 8, 7, 6 en este orden. Si lo has hecho correctamente, empezarás la partida con continuaciones infinitas.**

Super Bomberman SNES

En el **mundo 1, fase 2,** cuando hayas acabado con todos los bichos y descubierto la entrada al siguiente nivel, sólo **tienes que colocar una bomba al lado de la puerta.** Entonces aparecerá un animalejo acompañado de un helado, que vale la nada despreciable cantidad de **nueve vidas.** Aprovéchalas bien.

CRUIS´N WORLD

Parece que llegar el primero en este juego no sólo aumenta la autoestima, sino que además da puntos. Y con los puntos se pueden hacer muchas cosas. Por ejemplo, con **20 en el modo Championship** se os permite acceder al **taller de pintura** y elegir tono tan sólo presionando L y R. Mejor aún, con **150 puntos podremos pintar el coche de dos colores diferentes.**



Y también podemos aumentar la potencia de los autos. Con **8 puntos, pasamos al siguiente nivel de motores** (presionando C arriba o C abajo). Consigue 100 puntos, que no es moco de pavo, y elevarás la potencia al nivel 3,para correr como un cohete. Palabra de Nintendo Acción.

GOLDENEYE 007

Atención, agentes, vamos a daros un truco para que no tengáis que remover Roma con Santiago cada vez que queráis cambiar de arma, o sea, que lo hagáis a la máxima velocidad. Se trata simplemente de **mantener pulsado A (para disparar) e ir presionando Z.** A cada pulsación aparecerá un nuevo arma en pantalla. Claro que para eso se supone que ya cargáis con un buen arsenal. De lo contrario, ya sabéis, a **acabarse el último nivel del juego por debajo de los 2:40,** y hasta obtendréis la Golden PP7, la dos Golden, para que nadie se os resista. Ah, y una cosa, si os veis en mitad de una buena pelea, recurrid al reloj, es lo más rápido...



FORSAKEN



El Titan es un misil poderoso pero muy lento. He aquí una **estrategia para aumentar su velocidad.** Consigue un nitro y luego un Titan. Activa el nitro medio segundo y lanza el Titan. Continúa con el nitro otro cuarto de segundo después de mandar el misil. Verás cómo sale a toda pastilla e impacta de inmediato contra los enemigos. Todos por los aires.

SHADOWS OF THE EMPIRE

Si queréis ser los chicos malos de la aventura, vamos los stormtroopers, no tenéis más que escribir lo siguiente: **"_Wampa__Stompa", y después elegir el nivel de dificultad medio.** Recordad que va un espacio delante de Wampa y dos delante de Stompa. Y también aseguraos de que optáis por el **sistema de control Traditional** en la pantalla de menú. Bien, pues si ahora pulsáis en cualquier momento de la partida **Derecha + C derecha al mismo tiempo,** os convertiréis por arte de magia en las tropas de la fuerza imperial, que ya es recochineo. Y si no os gusta el disfraz y queréis regresar a la posición normal, basta con pulsar **Arriba + C derecha también al mismo tiempo.** Cosas que tienen estos chicos de Lucas...

Buceando por Internet

- http://www. konami.com
  Konami USA
- http://www. acclaimnation.com
  Acclaim UK-USA
- http://www. nintendo.com
  Nintendo USA
- http://www. ea.com
  Electronic Arts
- http://www. titusgames.com
  Titus software
- http://www. paradigmsim.com
  Paradigm Entertainment
- http://www.namco.co.jp
  Namco Japón
- http://www. rareware.com
  Página oficial de RARE
- http://www. midway.com
  Midway Entertainment
- http://www. hudson.co.jp
  Hudson Japón



LA PÁGINA RECOMENDADA
http://www.nintendo.es
Página web oficial de Nintendo España.

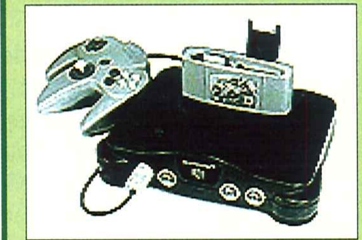
Toma nota

Lo de **«Banjo-Kazooie»** ha sido llegar, ver y vencer. Según la lista de superventas que elabora la cadena de tiendas americana **Electronics Boutique**, el juego de RARE/Nintendo se ha aupado a la **primera posición** en cuanto ha visto la luz del día. Y esto tiene pinta de durar. Por otra parte, las ventas sonríen a los juegos de N64, puesto que **«Mortal Kombat 4»** ocupa la cuarta plaza y el RGP de THQ/Imagineer, **«Quest 64»**, se mantiene en la novena posición semanas después de su lanzamiento.

THE Games, la compañía que distribuye Nintendo 64 en Gran Bretaña, acaba de lanzar un superpack que va a revolucionar la tendencia de compra en el mercado inglés. **El pack consta de la consola más GoldenEye, uno de los juegos favoritos de todo el mundo, más un pad de control dorado**, al precio de 130 libras (unas 30.000 pesetas). El lanzamiento inicial será de 30.000 unidades, y THE espera un incremento de las ventas del 60%.

Toma nota de que **«F-Zero X» ya está disponible en el mercado japonés** (aquí llegará en octubre), y como esperábamos incluye una opción en el menú para **conectar con la versión de 64DD**. **«F-1 World Grand Prix»** también acaba de salir a la venta en Estados Unidos, casi coincidiendo con la llegada de **«Mission: Impossible»**. Dentro de muy poco estos dos juegos también harán su presentación estelar en nuestro país. Si es que no se han agotado todos en estos días...

Periféricos de última generación







• El fabricante japonés de hardware **Tokyo Electron Devices** va poner a la venta un cartucho muy especial llamado **Photopi**, que permitirá a los **usuarios de máquinas de fotos digitales de las marcas Sanyo y Fuji cargar y retocar sus propias fotografías en una televisión a través de la Nintendo 64.** El Photopi es un cartucho que se conecta en el slot de la consola, y ofrece la posibilidad de **editar fotografías, introducir textos e incluso diseñar postales con las imágenes.** Está preparada para albergar **entre 2 y 16 megas de datos de información,** y es compatible con un sistema llamado **FDI, que permite a los usuarios japoneses imprimir sus fotografías a color y en alta resolución.** Este nuevo periférico estará disponible en Japón a partir de noviembre, aunque ya se están haciendo las primeras pruebas en algunas tiendas de Tokio, y se pondrá a la venta al precio de **9.800 yens** (alrededor de las 10.000 pesetas)

• La gente de **Interact** acaba de lanzar en el Reino Unido el nuevo **Sharkpad PRO 64²**, un **pad de lo más agresivo que añade a su diseño espectacular** un nueva forma de control para el stick analógico. Su precio es de 22 libras (cerca de 6.000 pta), por si tenéis intención de pedirlo.

• La compañía inglesa **Leda Media Products** pondrá a la venta en septiembre su nueva **generación de control pads de la línea Gamester para Nintendo 64.** Se trata de un "remake" del modelo LX4 (que tendréis en nuestra comparativa de mandos),



que llegará en cinco colores diferentes: **gris, negro y tres carcasas transparentes con la estructura interior en rojo, azul y verde.** Todos disponen de las funciones Turbo y fuego automático. **New Software Center se encargará de distribuirlos en España.** El precio aún no está disponible.

Análisis comparativo de *control pads* para N64

Easy 64 • Guillemot • 4.890 PTA



- **Fabricante** .... Guillemot
- **Distribuidor** .... UBI Soft
- **Precio** .... 4.890 PTA
- **Resistencia** 7
- **Manejabilidad** 3
- **Diseño** 6
- **Calidad/precio** 6
- **Características:** Incluye tarjeta de memoria, y se presenta en azul, rojo y verde.

*Con un **diseño robusto y prácticamente idéntico al de Turbo 64 y Trident Pad**, es sin embargo **notablemente inferior a éstos en cuanto a manejabilidad.** Su principal problema es el **extraño control del stick**, que gira sobre si mismo dificultando enormemente los movimientos ascendentes y descendentes.*

Super Pad • Interact • 3.490 PTA



- **Fabricante** .... Interact
- **Distribuidor** .... Mundo Games
- **Precio** .... 4.890 PTA
- **Resistencia** 4
- **Manejabilidad** 4
- **Diseño** 7
- **Calidad/precio** 5
- **Características:** Disparo automático y función turbo.

*Su **diseño es el más atractivo de los pads analizados.** El problema es que **esta línea no resulta demasiado cómoda en la práctica,** ya que la mano se resiente al rato de estar jugando. El stick tendría que que haber estado colocado un par de centímetros más arriba de su posición.*

LX4 Gamester • LMP • 4.490 PTA



- **Fabricante** .... LMP
- **Distribuidor** .... NSCC
- **Precio** .... 4.490 PTA
- **Resistencia** 7
- **Manejabilidad** 6
- **Diseño** 6
- **Calidad/precio** 6
- **Características:** Disparo automático, función turbo y ralentización de movimientos.

*Aunque su diseño es muy original y resulta especialmente cómodo jugar con la cruceta, **se echa en falta algo más de superficie para agarrar bien.** En general es poco recomendable para juegos que requieran precisión. Por otro lado, los **botones son accesibles y el conjunto da sensación de solidez.***

Competition Pro • PowerPlay



*Se trata de un mando que ofrece **excelente control y gran resistencia.** Los botones L y R son muy cómodos, ya que están*

■ La escala de puntuación que hemos utilizado está entre 0 y 10. ■ Los precios son recomendados y pueden variar según el establecimiento donde lo compréis.

Este mes recomendamos...

• **«Cruis´n World»,** *que al final se ha adelantado más de la cuenta y ya está disponible en grandes almacenes, superficies y lo que se tercie. Le da mil vueltas al «Cruis´n USA», aunque es de la misma escuela, entretiene y viene con aire de serie. El precio, también muy majete:* **8.490 PTA** *en Centro Mail.*



• *Seguimos de coches, con la versión portátil de* **«V-Rally»:** *un auténtico "tiro". Los chicos de Infogrames han hecho un trabajo fantástico (recuerdos a Stephane Bonnazza, jefe del proyecto en Francia) con este cartucho. Si quieres que tu portátil corra más que un Corolla a toda pastilla, compra «V-Rally».* **5.990 PTA** *en Centro Mail.*

• *Este va de recuerdo. Que* **«Banjo-Kazooie»,** *el mejor plataformas para Nintendo 64, ya está disponible. Que lo firma RARE. Que podéis conseguir una guía con los textos en castellano por la cara. Y que sólo cuesta* **9.490 PTA.**

• *Que os paséis por el parque de Atracciones de Madrid, donde, como ya ha comentado Big N, está funcionando a pleno rendimiento* **Cyberocio,** *un pabellón en el que podréis jugar con más de* **50 consolas Nintendo** *y los últimos cartuchos disponibles (más algunos que ni siquiera han salido todavía). Permanecerá abierto hasta el 30 de agosto.*

• *Que aprovechéis el nuevo precio del juego oficial del Mundial (se nota que ya ha pasado el evento...). Podéis encontrar* **«Copa del Mundo: Francia 98»** *en Centro Mail por* **7.990 PTA.**



• *Y por último recomendamos que estéis atentos al inminente lanzamiento de* **«F-1 World Grand Prix».** *Si lo veis, que no se os escape. Es el mejor juego de F-1 diseñado para cualquier consola.*

Direcciones y teléfonos de interés

Nintendo España. C/ Azalea, 1. Edificio D-1ª. Alcobendas (Madrid). Tel. **91 659 74 00**
Konami. C/ Orense, 34. 9ª planta. Madrid. Tel. **91 556 28 02**
Infogrames Ibérica. C/ Zurbano, 73 -4º interior. Madrid. Tel. **91 442 62 63**
New Software Center. C/ Pedro Muguruza, 6 -1ª planta. Madrid. Tel. **91 359 29 92**
UBI Soft. Plaza la Unión, 1. Sant Cugat del Vallés (Barcelona). Tel. **93 589 57 20**
Electronic Arts. C/ Rufino González, 23 bis. Edificio Arcade. Madrid. Tel. **91 304 70 91**
VIRGIN Interactive. C/ Hermosilla, 46 - 2º Dcha. Madrid. Tel. **91 578 13 67**
Arcadia. Paseo de La Castellana, 52 -6ª planta. Madrid. Tel. **91 561 01 97**
Centro Mail. Camino de Hormigueras, 124. Madrid. Tel. **91 380 28 92**
PROEINSA. C/ Velázquez, 10 -5º Dcha. Madrid. Tel. **91 576 22 08/09**
ERBE Software. C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15. Madrid. Tel. **91 393 88 00**
SPACO S.A. Avda. Industria, 8. Tres Cantos (Madrid). Tel. **91 803 66 25**
MANGA FILMS. C/Balmes, 243. Barcelona. Tel **93 238 40 30**

Calendario de lanzamientos*

SEPTIEMBRE

- F-1 World Grand Prix .... Nintendo
- GEX 64 .... Midway
- Chopper Attack .... Midway
- Off Road Challenge .... Midway
- Biofreaks .... Midway
- GASP .... Konami
- ISS98 .... Konami
- Mission:Impossible .... Infogrames
- Superman .... TITUS
- Mortal Kombat 4 .... Midway

OCTUBRE

- 1080º Snowboarding .... Nintendo
- All Star Tennis ´99 .... UBI
- F-ZERO X .... Nintendo
- Bomberman Hero .... Nintendo

NOVIEMBRE

- Turok 2 .... Acclaim
- Quest 64 .... THQ
- Rayman 2 .... UBI
- Space Circus .... Infogrames
- Extreme G2 .... Acclaim
- Twelve Tales: Conker 64 .... Nintendo
- NBA Jam 99 .... Acclaim
- Survivor: Day One .... Konami
- Wipeout 64 .... Psygnosis
- Earthworm Jim 3D .... Interplay

DICIEMBRE

- Tonic Trouble .... UBI
- Legend of Zelda .... Nintendo
- Castlevania 64 .... Konami

**Estas fechas son orientativas y están sujetas a cambios.*

•5.490PTA

- **Fabricante** .... PowerPlay
- **Distribuidor** .... Arcadia
- **Precio** .... 5.490 PTA
- **Resistencia** 7
- **Manejabilidad** 8
- **Diseño** 7
- **Calidad/precio** 7
- **Características:** Disparo automático, función turbo y ralentización de movimientos.

hechos en goma, pero la disposición de los mandos multifunción es confusa. Las instrucciones de manejo son algo insuficientes.

Trident Pad • Logic 3 • 5.490 PTA



- **Fabricante** .... Logic 3
- **Distribuidor** .... EA
- **Precio** .... 5.490 PTA
- **Resistencia** 7
- **Manejabilidad** 7
- **Diseño** 6
- **Calidad/precio** 6
- **Características:** No tiene funciones extra.

Tiene ***aspecto robusto y un diseño correcto, que proporciona un manejo preciso.*** *Cuenta con un stick con superficie cóncava, cuya* ***firmeza -en especial al principio-, incide favorablemente en la precisión.*** *Donde únicamente se resiente es en la manejabilidad de la cruceta.*

Turbo 64 • Guillemot • 3.690 PTA



- **Fabricante** .... Guillemot
- **Distribuidor** .... UBI Soft
- **Precio** .... 3.690 PTA
- **Resistencia** 7
- **Manejabilidad** 6
- **Diseño** 6
- **Calidad/precio** 7
- **Características:** Disparo automático, función turbo y ralentización de movimientos.

Al igual que su hermano pequeño -Easy 64- se trata de un ***stick sólido, resistente y muy recomendable para juegos de lucha.*** *El control mejora bastante respecto al Easy, aunque el stick sigue ofreciendo poco agarre.* ***Incluye todas las funciones y tiene un precio de lo más ajustado.***

Control Pad • Nintendo • 4.990 PTA



- **Fabricante** .... Nintendo
- **Distribuidor** .... Nintendo
- **Precio** .... 4.990 PTA
- **Resistencia** 8
- **Manejabilidad** 9
- **Diseño** 8
- **Calidad/precio** 9
- **Características:** No tiene funciones extra.

Sin duda alguna ***el mejor mando disponible para Nintendo 64.*** *Ni un solo de sus competidores ha conseguido superar su* ***comodidad, precisión y diseño.*** *Ni siquiera el precio es un inconveniente. Sólo en las funciones extra podríamos ponerle algún pero, aunque sigue siendo la mejor opción de compra.*

CENTRO MAIL

www.centromail.es









NINTENDO 64

CONSOLA 24.990

CONSOLA + INT. SUPERSTAR SOCCER 29.990

AEROFIGHTERS ASSAULT 12.490

AEROGAUGE 12.490

BANJO KAZOOIE 9.490

BOMBERMAN 64 8.490

BUST-A-MOVE 2 9.490




CHAMELEON TWIST 8.990

COPA DEL MUNDO: FRANCIA´98 7.990

CRUIS´N USA 6.990

CRUIS´N WORLD 8.490

DIDDY KONG RACING 8.490







DUAL HEROES 13.490

EXTREME G 9.990

FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98 12.490

FIGHTERS DESTINY 11.990

FORSAKEN 12.490




CONTROLLER 4.990

MEMORY PACK (CONTROLLER PACK) 2.990

VOLANTE RACE LEADER 32/64 9.990







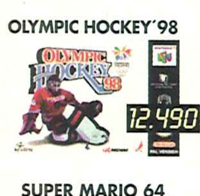
GOEMON 64 (MYSTICAL NINJA) 13.490

GOLDEN EYE 007 8.490

GT 64 11.990

HEXEN 64 12.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER 64 8.490









LYLAT WARS 8.990

MACE 13.490

MARIO KART 64 9.490

MORTAL KOMBAT TRILOGY 13.990

NBA COURTSIDE 8.490

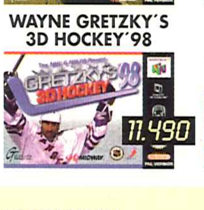
NBA HANGTIME 13.990

NBA PRO´98 12.490

NHL BREAKAWAY´98 12.990






OLYMPIC HOCKEY´98 12.490

PILOTWINGS 64 7.490

QUAKE 64 11.990

RAMPAGE WORLD TOUR 11.490

ROBOTRON 64 11.490

SAN FRANCISCO RUSH 13.490

SNOWBOARDS KIDS 8.490

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE 9.990







SUPER MARIO 64 9.490

TETRISPHERE 8.490

TUROK 9.990

WAR GODS 12.490

WAVE RACE 64 9.490

WAYNE GRETZKY´S 3D HOCKEY´98 11.490

WETRIX 7.990

YOSHI´S STORY 7.990






GAME BOY

GAME BOY POCKET 8.490

CASTLEVANIA LEGENDS 5.790

GOEMON (MYSTICAL NINJA) 5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER 5.890

KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE 5.890





GAME BOY CÁMARA 8.490

V-RALLY 5.990

WARIOLAND 2 5.990

WORLD CUP´98 5.490





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

FIFA RUMBO AL MUNDIAL´98 6.990

LUFIA 7.990




SUPER SOCCER 4.990

T2 JUDGMENT DAY 4.990

T2 THE ARCADE GAME 4.990

TETRIS ATTACK 5.990

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones,2 Edif. Fuster-Júpiter✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
- C/ Sants, 17 ✆932 966 923

Badalona
- C.C. Montigalá - C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- C/ Soledat, 12 ✆934 644 697

Manresa C/ Angel Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆947 222 717
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
CÁDIZ
Jerez de la Frontera C/ Marimanta, 10 PRÓXIMA APERTURA
GIRONA
Girona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún Luis Mariano, 7 PRÓXIMA APERTURA
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
Las Palmas de GC C.C La Ballena - Loc. 15 ✆928 418 218
MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆913 782 222
- C.C Las Rosas. Local 13 - Av. Guadalajara s/n ✆917 758 882

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆916 436 220
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo de A. Crta. Húmera, 87P. 11. Loc.5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen,8 ✆986 220 939 NUEVO CENTRO
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆963 339 619

Gandía
- C.C. Plaza Mayor, Local 9-10 - P. Actividades ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

Ven a conocernos




o haz Tu pedido por telEfono: 902·17·18·19



LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14.30H. O DE 16H A 18.30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción